

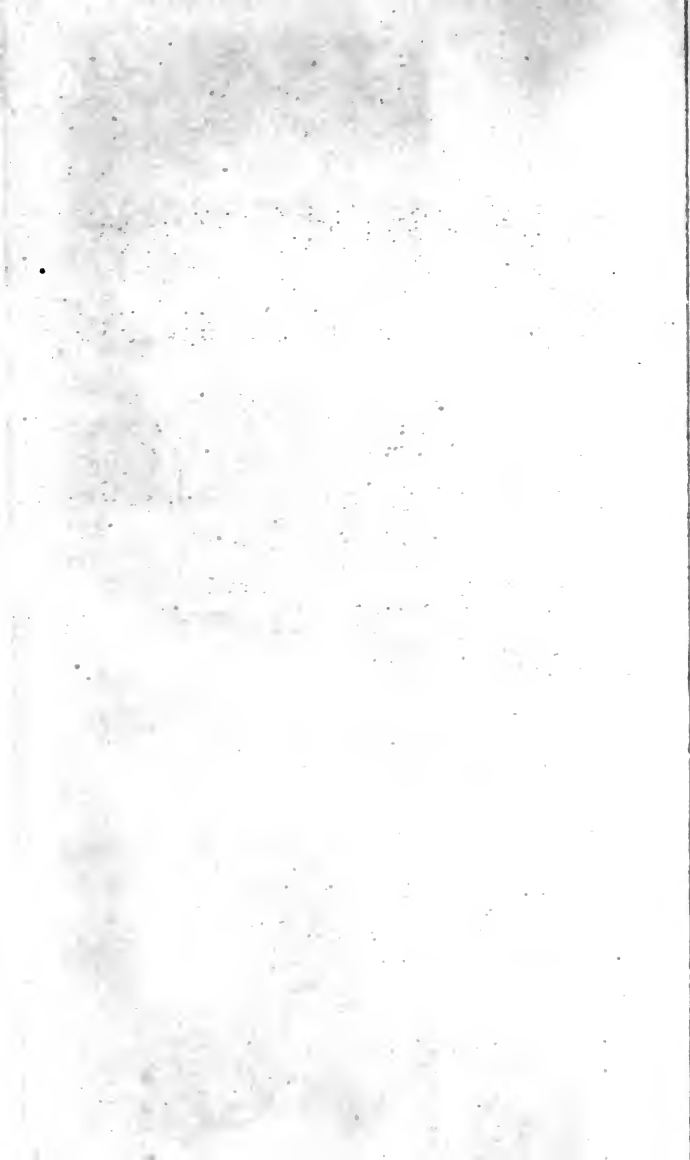




to all spec.

CE  
44





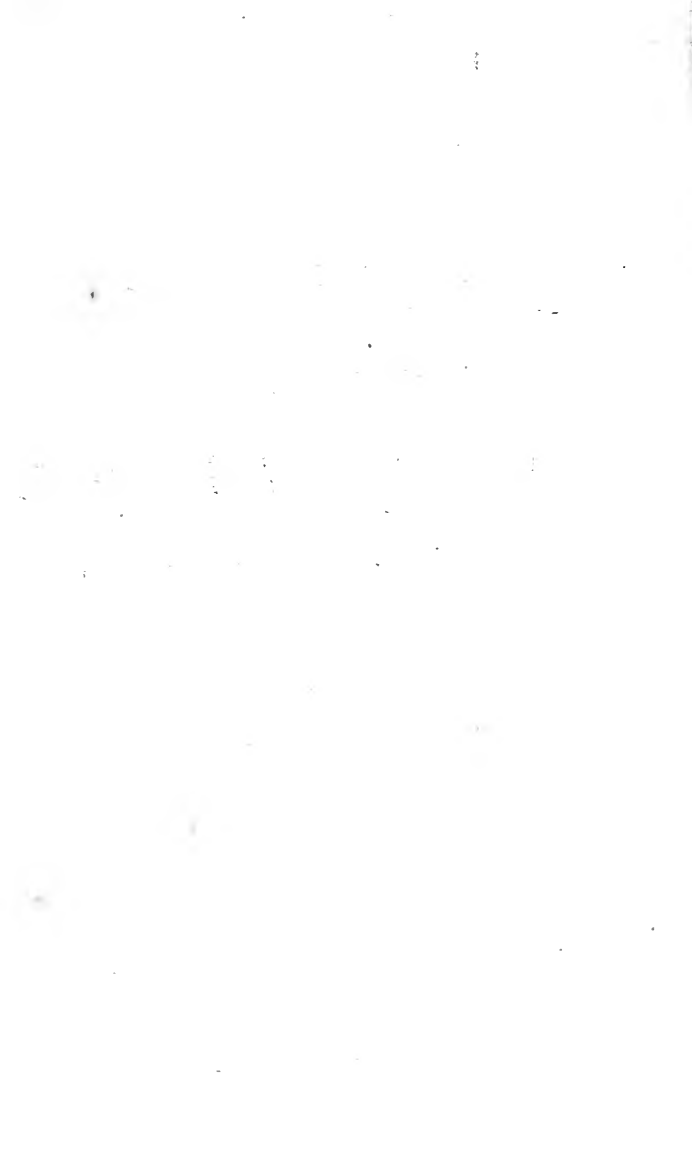


ACADEMIE

*UNIVERSELLE*

DES JEUX.

*SECONDE PARTIE.*



A C A D É M I E  
U N I V E R S E L L E  
D E S J E U X ,

C O N T E N A N T L E S R E G L E S  
*de tous les Jeux , avec des Instructions fa-  
ciles pour apprendre à les bien jouer.*

*[Publiée par l'abbé Belloc]*

N O U V E L L E É D I T I O N ,

Augmentée du Jeu des Echecs, par PHILIDOR,  
& du Jeu du Whisk., par EDMOND HOYLE,  
traduit de l'Anglois.

S E C O N D E P A R T I E .



A A M S T E R D A M ,

A U X D É P E N S D E L A C O M P A G N I E .

---

M. DCC. LX-XIII.

Universitas  
BIBLIOTHECA

GV  
1297

.A3

1773

n. 2

coll. shéc.



LE JEU  
*D U B I L L A R D,*  
A V E C S E S R E G L E S.

---

S E C O N D E P A R T I E.



N sçait que ce jeu fait le divertissement de tout ce qu'il y a de gens de distinction , ainsi que de bien d'autres ; il demande pour y jouer une certaine adresse que tout le monde n'a pas.

Le mot de *Billard* a trois significations différentes ; la première signifie un jeu honnête & d'adresse , qu'on joue sur une table , où l'on pousse des *boules* dans les *blouses* , avec des *bâtons* faits exprès , & selon certaines loix & conditions du Jeu ; telle est la définition du jeu du *Billard*.

Il signifie en second lieu la grande table couverte d'étoffe verte , sur laquelle on joue & on pousse les *billes* dans les *blouses* qui sont sur les coins , & sur le milieu des bords. Il y a pour l'ordinaire six *blouses*.

Le mot de *Billard* en troisième lieu s'entend du *bâton* recourbé , avec lequel on pousse les *billes* ; il est ordinairement de bois de *gayac* , ou de *cormier* , garni par le gros bout , ou d'ivoire , ou d'os simplement. Il y en a aussi dont on se sert sans ces garnitures.

II. Partie.

A

Les *billes*, sont des boules d'ivoire ou de bois ; avec lesquelles on joue au *Billard*.

Pour les *blouses*, ce sont des trous d'un *Billard*, dans lesquelles on pousse les *billes* ; & la grande adresse du *Billard*, est de pousser la *bille* de son adversaire dans la *blouse*.

Après avoir été instruit des particularités dont on vient de parler, il est bon, quand on veut jouer au *Billard*, & pour y finir promptement les disputes qui peuvent y survenir, de consulter ce qui suit.

### REGLES DU JEU DU BILLARD ORDINAIRE.

I. **L** Es parties ordinaires se jouent en seize points, & se paient deux sols six deniers au jour, cinq sols à la chandelle ; si elles sont remises, elles se paient à proportion.

II. Il faut remarquer quel point de bille l'on prend, afin de pouvoir décider si un Joueur a joué la bille de son homme, en quel cas il perd un point.

III. L'acquit se tire au plus près de la bande du bas du billard, & celui qui s'y met le plus près, donne l'acquit.

IV. L'acquit se donne & se tire à hauteur de corde d'un seul coup de billard ; si un Joueur le donnoit de deux, celui qui le doit tirer peut le faire redonner.

V. Pour donner l'acquit & le tirer, il faut être dans le billard, chaque maître aura soin de tirer une raie de niveau à chaque coin de son *Billard*, entre lesquelles deux raies les Joueurs seront obligés d'avoir les deux pieds.

VI. Le Joueur qui donne son acquit, est maître de sa bille jusqu'à ce qu'elle ait passé les milieux.

VII. Si celui qui donne l'acquit se blouse dans un des coins, ou dans un des milieux après les avoir passées, il perd son acquit.

VIII. Si la bille d'un Joueur qui donne son ac-

l'acquit revient en deçà des milieux après avoir touché la bande d'en haut ou les fers, l'acquit est bon.

IX. Celui qui tire l'acquit, ne peut reprendre sa bille après l'avoir touchée droite, soit qu'elle passe les milieux ou qu'elle ne les passe pas.

X. Quand on manque à toucher, on perd un point.

XI. Quand on billarde, c'est-à-dire, quand on touche les deux billes du bout de l'instrument dont on joue, on perd un point.

XII. Quand on joue sans avoir un pied à terre, on perd un point.

XIII. Si un joueur après avoir manqué à toucher, blouse ou fait sauter sa bille, il perd trois points.

XIV. Si un joueur blouse sa bille seule ou la fait sauter, il perd deux points.

XV. Si un Joueur met les deux billes dans une blouse ou les fait sauter toutes deux, il perd deux points.

XVI. Si un Joueur met la bille seule de celui contre qui il joue, ou la fait sauter, il gagne deux points.

XVII. Si un Joueur souffle sur sa bille roulante, il perd deux points; s'il souffle sur celle de celui contre qui il joue, il n'en perd qu'un, les billes seront relevées, & celui qui aura gagné le point, donnera son acquit.

XVIII. Si un Joueur qui blouse ou fait sauter la bille de celui contre qui il joue, arrête la sienne roulante sur le tapis, il perd deux points.

XIX. Si l'un des deux Joueurs renvoyant à celui contre qui il joue le billard ou autre instrument dont ils se servent tous deux, vient à rompre les billes arrêtées, il ne perd rien, & elles seront remises en la place où elles étoient auparavant, de l'avis des spectateurs, ou sur la bonne foi des Joueurs.

XX. Si les billes roulent encore sur le tapis, & qu'un des deux Joueurs les rompent comme dessus, s'il les rompt toutes deux, il perd deux points; s'il ne rompt que celle de celui contre qui il joue, il n'en

perd qu'un ; s'il rompt la sienne seule , il en perd deux , & celui qui a gagné le coup donne l'acquit.

XXI. Si un Joueur renvoyant à celui contre qui il joue , le Billard dont ils se servent tous deux , ou celui dont il se serviroit seul , rompt sa bille roulante sur le tapis avant que d'avoir touché la bille de son Joueur , il perd trois points , & celui qui gagne le coup donne son acquit.

XXII. Si un Joueur , après avoir manqué à toucher , rompt la bille de celui contre qui il joue , il ne perd qu'un point , & la bille est remise à sa place.

XXIII. Si un Joueur prêt à jouer son coup est heurté par quelqu'un des spectateurs , & que sa bille soit dérangée , il recommencera son coup de l'endroit où étoit sa bille avant que d'avoir été dérangée.

XXIV. Si une bille arrêtée sur le bord d'une bloufe vient à y tomber avant que d'avoir été touchée de celle de celui qui joue dessus & qui roule encore sur le tapis , le coup est nul , & les billes seront remises en leurs places pour les recommencer.

XXV. Si un Joueur allant sur la bille de celui contre qui il joue , & qui sera arrêtée sur le bord d'une bloufe , se perd en y allant dans quelque une des bloufes du Billard , ou saute avant que d'avoir touché celle de son joueur , quoique la bille arrêtée sur le bord de la bloufe vienne à y tomber par le mouvement que l'autre bille aura communiqué au Billard en se bloufant , ou en sautant , celui qui a joué le coup perd trois points.

XXVI. Tout Joueur dont la bille sera cachée tant au dessus qu'au dessous des fers , ne pourra ni forcer lesdits fers , ni détourner sa bille sans perdre un point & sera obligé d'y aller à coup sec ou en bricole.

XXVII. Si un Joueur allant sur une bille collée aux fers , la bloufe en touchant la branche des fers au dessus de laquelle ladite bille sera collée , il gagne deux points ; mais s'il ne touche que l'autre branche des fers à laquelle la bille n'étoit point collée , quoi-



## DU BILLARD.

que ladite bille vint à remuer par le mouvement communiqué à toute la passe, celui qui a joué le coup perd un point, si celle du Joueur y étoit attachée, par la raison qu'il faut qu'il pousse sa bille & non le fer.

XXVIII. Les Joueurs en commençant leur partie, doivent convenir ensemble s'ils jouent à tout coup bon, sans quoi celui qui touche deux fois sa bille perd un point, le Joueur qui aura fait le mauvais coup ne peut s'accuser lui-même.

XXIX. Si un Joueur s'apercevant que celui contre qui il joue, billarde ou touche deux fois la bille, dit j'ai ou j'en ai avant que les billes soient reposées, il ne peut lui faire perdre qu'un point, quelque autre avantage qu'il eût pu tirer du repos des billes; c'est-à-dire, qu'il s'ensuive la perte de celui contre qui il joue, ou même le coup de trois; si au contraire il ne dit rien avant le repos des billes, il peut tirer tout l'avantage qui peut lui revenir du coup.

XXX. Si un Joueur, sans avoir touché la bille de celui contre qui il joue, vient à la faire remuer par quelque mouvement que ce soit qu'il aura communiqué au Billard, soit en se jettant dessus ou autrement, il perd un point.

XXXI. Si l'un des Joueurs traîne, il est obligé de le dire avant que de commencer la partie, sans quoi il sera obligé de l'achever sans traîner, à moins que son Joueur n'en soit consentant; s'il veut quitter la partie sans le consentement de son Joueur, il la perd.

XXXII. Si quelqu'un veut jouer de la queue avant que d'en avoir obtenu le consentement de son Joueur en commençant la partie, on peut la lui défendre en quelque état que soit ladite partie, il n'en pourra jouer aucun coup pendant ladite partie, ni la quitter sans la perdre.

XXXIII. Si les billes arrêtées se touchent du coup de celui qui vient de jouer, celui qui doit jouer ensuite est obligé de la toucher de manière qu'il la fasse remuer, sans quoi il perd un point

XXXIV. Si une bille roulante est arrêtée par quelque particulier, le coup est nul & se recommence de l'endroit où les billes seront remises.

XXXV. Si un particulier vient à heurter le Joueur dans le temps qu'il joue, & lui fasse faire un mauvais coup, le coup est nul, & se recommence comme dessus.

XXXVI. Si la bille de celui qui a joué le coup faute, & que celui contre qui il joue la remette sur le tapis, son coup est bon & il ne perd rien; & si celui contre qui il joue la remettant sur le tapis la fait entrer dans quelque bloufe, le coup est nul, & celui qui a joué le coup redonne son acquit.

XXXVII. Si la bille de celui qui joue le coup, faute & est remise sur le tapis par quelque particulier, celui qui a joué le coup perd deux points.

XXXVIII. Si un Joueur fait sauter la bille de celui contre qui il joue, il gagne deux points, quoiqu'elle soit remise sur le tapis en touchant à celui à qui elle est ou à quelqu'autre particulier qui se trouveroit au bord du Billard.

XXXIX. Si un Joueur voulant se cacher ou faire un pour un, vient à arrêter sa bille contre la bande avec son Billard, ou que la bille en revenant touche au Billard de celui qui a joué le coup, il perd trois points.

XL. Si un Joueur manque à toucher, ou veut faire un pour un, il doit passer la bille de celui contre qui il joue & toucher sa bande, mais il ne le peut faire que du consentement de celui contre qui il joue.

XLI. Si un Joueur prêt à jouer son coup remue sa bille en laissant tomber son billard sur le tapis, ou la touche de côté sans toucher celle de celui contre qui il joue, il perd un point, & son coup est joué quelque part que sa bille aille, à moins qu'elle n'aille en quelque bloufe, auquel cas il perd trois points.

XLII. Si un Joueur dont la bille sera collée à la bande ou environ, passe par dessus ladite bille en la voulant jouer de la masse de son billard, il perd trois points, d'autant que c'est du bout de la masse qu'il convient de jouer; il en est de même si après l'avoir décollée & conduite du bout de sa masse, il l'arrête ou la détourne du coin de son billard, en quelqu'endroit que ladite bille reste, il perd trois points.

XLIII. On peut changer de Billard en jouant, à moins qu'on ne soit obligé de jouer de celui qu'on aura choisi en commençant la partie.

XLIV. Si un des Joueurs reçoit l'avantage de quelques points de celui contre qui il joue, & que celui qui compte le jeu les ait oubliés par inadvertance, ou parce que les Joueurs auroient manqué de l'en avertir, celui qui le reçoit peut y revenir pendant tout le cours de la partie.

XLV. Si les deux billes se trouvent touchantes l'une à l'autre au dessus d'une blouse, quoiqu'elles ne soient ni dedans ni dehors, elles ne sont plus réputées être sur le tapis, & celui qui a joué le coup perd deux points.

XLVI. Si l'un des Joueurs billarde ou touche deux fois sa bille, n'étant pas convenu de jouer à tout coup bon, il perd un point, le coup est fini, & celui qui gagne le point donne son acquit.

XLVII. Si un Joueur dit à celui dont la bille est derriere les fers, qu'il doit jouer coup sec ou bricolle, il ne peut y aller en trainant & sans bricolle sans perdre un point; il en est de même de la bille au dessous des fers.

XLVIII. Si une bille reste sur le bord de la bande, elle est réputée tantée, & celui qui a joué le coup gagne deux points, si c'est celle de celui contre qui il joue, mais si c'est la sienne il en perd deux.

XLIX. Qui joue sur une bille roulante perd un point.

L. Qui leve sa bille sans permission , perd un point.

LI. Qui joue la bille de son joueur perd un point.

LII. Si un Joueur , après avoir joué son coup , laisse son billard sur le tapis , & que sa bille vienne à y toucher , il perd deux points ; si c'est celle de son Joueur , il n'en perd qu'un.

LIII. Si les Joueurs conviennent de relever les billes , c'est à celui qui devoit jouer à donner l'acquit.

LIV. S'il ne manque à un Joueur qu'un point pour avoir partie gagnée , il ne peut le demander sur quel coup que ce soit ; & quand bien même celui contre qui il joue , le lui donneroit , il ne feroit pas bien donné , attendu qu'il feroit surpris , & qu'il n'auroit pas donné ce point s'il eût sçu qu'en le donnant il donnoit gain de la partie.

LV. Si l'un des Joueurs quitte , & que l'autre ait partie faite , il aura le Billard préféablement à tout autre qui voudroit le lui enlever , sous quelque prétexte que ce soit.

LVI. Si deux Joueurs cessant de jouer ensemble ont tous deux partie faite , ils tireront au plus près de la bande à qui des deux le Billard restera.

LVII. Si deux Joueurs quittent le Billard , & que deux autres le prennent , ceux qui l'avoient auparavant ne pourront le prendre lorsque l'un des deux entrans aura gagné deux points par une bille faite , quand bien même les frais du maître ne seroient point encore payés.

LVIII. Si un Joueur quitte la partie ou veut la remettre sans le consentement de celui contre qui il joue , il la perd.

LIX. Les parties de quatre se paient doubles , tant au jour qu'à la chandelle , les parties de trois se paient à proportion.

LX. Quand l'un des deux Joueurs sauve à l'autre cinq blouses , la partie se joue en dix.

LXI. Quand un Joueur sauve un côté à celui contre qui il joue , la partie se joue en douze.

LXII. Quand les Joueurs ne jouent que les frais , celui qui perd la partie les paie.

LXIII. Quand les Joueurs jouent bouteille , celui qui perd paie les frais.

LXIV. Quand les Joueurs jouent de l'argent , quelques conventions qu'ils aient faites ensemble , celui qui gagne paie les frais ; & si son gain ne suffisoit pas pour les acquitter , les deux Joueurs paieront le surplus par moitié.

LXV. Si l'un des Joueurs fait quelque partie avec des particuliers , & que la partie vienne à se quitter du consentement des deux Joueurs , le pari devient nul ainsi que la partie , de quelque côté que soit l'avantage , attendu que les parieurs sont obligés de suivre les Joueurs.

LXVI. Si cependant les parieurs étoient convenus qu'en quelqu'état que fût la partie , qui *plus auroit tireroit* , pour lors celui des parieurs qui auroit l'avantage du point , gagneroit le pari.

LXVII. Les parties & les gageures équivoques sont nulles.

LXVIII. On ne peut jouer ni parier sans argent , les Joueurs & les Parieurs auront soin de faire mettre au jeu.

LXIX. La queue du bistoquet sera toujours permise , pourvu toutefois qu'on en joue du bout , étant défendu de jouer d'aucun des côtés de quelqu'instrument que ce soit.

LXX. Défenses de tenir les fers en jouant son coup , soit à pleine main ou avec ni entre deux doigts , à peine de perdre un point ; on ne pourra y toucher que d'un seul doigt lorsqu'on jouera de la queue.

LXXI. Lorsqu'une des deux billes se trouve aux environs des fers , & qu'il n'y a point à jouer coup sec , il faut aller sur l'autre bille en droiture , & passer par où l'on voit la bille.

LXXII. Tout homme qui traîne doit traîner droit sur la bille ; défenses de marcher en traînant , à peine de perdre un point.

LXXIII. Défenses de frapper sur le tapis avec son billard, ou autrement pendant que la bille roule, à peine de perdre un point.

LXXIV. Quiconque coupera ou endommagera le tapis, payera le dommage : il en est de même d'un billard ou autre instrument qu'il cassera.

*Regles particulieres à la Partie qu'on appelle TOUT DE BRICOLLE.*

I. **S** I les Joueurs sont convenus de jouer tout de bricolle, & que l'un des deux touche la bille de celui contre qui il joue, sans avoir touché aucune bande, il perd un point.

II. La bricolle de fer est bonne dans toutes sortes de parties.

III. Si l'un des Joueurs touchoit la bille de celui contre qui il joue sans avoir touché aucune bande, se blouse ou se fait sauter, il perd trois points.

IV. Si l'un des Joueurs touchant en bricolle la bille de celui contre qui il joue, se blouse ou se fait sauter, il perd deux points.

*Regles particulieres à la Partie TOUT DE DOUBLET.*

I. **L** Es parties tout de Doublet se jouent en dix.

II. Les billes faites par contre-coup sont réputées doublées, & celui qui les fait gagne deux points.

III. Les billes faites en bricolle ou à coup de talon sont nulles.

*Regles particulieres à la Partie qu'on appelle sans passer la raie des milieux.*

I. **S** I l'un des deux Joueurs qui seront convenus de jouer la partie sans passer la raie des milieux, fait rester la bille de celui contre qui il joue sur la raie qui aura été faite sur le tapis, il ne perd

## D U B I L L A R D. 11

rien ; mais pour peu qu'il fasse passer ladite bille du côté qui lui aura été défendu , il perd un point.

II. Si le Joueur fait passer la bille de celui contre qui il joue du côté qui lui aura été défendu , & qu'il se bloufe ou se fasse sauter , il perd trois points.

III. Si un des Joueurs se bloufe ou se fasse sauter , sans cependant faire passer du côté défendu la bille de son Joueur , il perd deux points.

*Regles particulieres à la Partie qu'on joue , en sauvant les cinq bloufes pour une à perte & à gain.*

I. **Q**Uand un Joueur sauve à l'autre cinq bloufes pour une à perte & à gain , les parties se jouent en douze.

II. Si celui des deux Joueurs qui a la bloufe à perte & à gain ne parle point du saut , il est bon pour l'un comme pour l'autre sur ladite bloufe.

III. Si celui qui n'a qu'une bloufe à perte & à gain , met la bille de son Joueur , ou toutes les deux dans sa bloufe , il gagne deux points : & s'il a aussi le saut à perte & à gain sur la même bloufe , & qu'il fasse sauter la bille ou toutes les deux , il gagne aussi deux points.

IV. Si celui qui n'a qu'une bloufe à perte & à gain se perd dans cette bloufe , il ne perd rien : il en est de même du saut.

V. Si celui qui n'a qu'une bloufe à perte & à gain fait sauter sa bille , & met celle de son Joueur dans sa bloufe , il gagne deux points ; de même s'il fait sauter celle de son Joueur , & met la sienne dans sa bloufe , il gagne deux points.

*Regles particulieres à la Partie qui perd gagne.*

I. **Q**Uand les Joueurs sont convenus de jouer la partie qui perd gagne , celui qui bloufe sa bille ou la fait sauter , gagne deux points.

II. Si l'un des Joueurs bloufe sa bille , seule ou toutes les deux , il gagne deux points ; il en est de même du faut.

III. Si l'un des Joueurs bloufe , ou fait sauter la bille seule de celui contre qui il joue , il perd deux points , & celui qui les gagne donne l'acquit.

IV. S'il y a quelques coups à juger dans chacune de toutes lefdites parties différentes du Billard , le marqueur le doit demander tout bas à ceux qui ne sont point intéressés , la pluralité des voix l'emporte.



## L E J E U

# D U B I L L A R D ,

## APPELLÉ LE JEU DE LA GUERRE.

ON peut dire que le *Jeu de la Guerre* est un jeu de compagnie , puisqu'on y joue huit ou neuf ensemble.

Le nombre des personnes qui veulent jouer , étant arrêté , chacun prend une bille marquée différemment , c'est-à-dire , d'un point , de deux , & de davantage , selon qu'on est de Joueurs , & on remarquera qu'avant que chacun tire sa bille , il faut bien les mêler les unes les autres.

Quand les billes sont tirées , chaque Joueur joue à son tour , & selon que le nombre des points qui sont sur sa bille , lui donne droit ; & lorsqu'on joue voici ce qu'il y a à observer à la guerre.

---

## REGLES DU JEU DE LA GUERRE.

I. IL est défendu de se mettre devant la passe , sans le consentement de tous les Joueurs.



II. Celui qui joue une autre bille que la sienne, perd la bille & le coup.

III. Qui touche les deux billes en jouant, perd sa bille & le coup ; il faut remettre l'autre à sa place.

IV. Qui passe sur les billes, perd la bille & le coup ; & on doit mettre cette bille dans la blouse.

V. Qui fait uné bille & peut butter après, gagne la partie ; c'est pourquoi il est de l'adresse d'un Joueur de tirer à ces sortes de coups autant qu'il lui est possible.

VI. Qui butte dessous la passe, gagne tout, fût-on jusqu'à neuf joueurs.

VII. Les loix du jeu de la Guerre veulent qu'on tire les billes à quatre doigts de la corde.

VIII. Il est défendu de sauver l'anjeu, à moins qu'on ne soit repassé.

IX. Qui perd son rang à jouer, ne peut rentrer qu'à la seconde partie.

X. Ceux qui entrent nouvellement au jeu, ne sont point libres le premier coup de tirer sur les billes ; en plaçant les leurs où bon leur semble ; il faut qu'ils tirent la passe à quatre doigts de la corde.

XI. Il faut remarquer que lorsqu'on n'est que cinq, on doit faire une bille avant que de passer.

XII. Si on n'est que trois ou quatre, il n'est pas permis de passer jusqu'aux deux derniers.

XIII. Si celui qui tire à quatre doigts fait passer une bille, elle est bien passée.

XIV. Qui touche une bille de la sienne, & se noie, perd la partie ; il faut que la bille touchée reste où elle est roulée.

XV. Si celui qui touche une bille en jouant, la noie, & la sienne aussi, il perd la partie ; & on remet la bille touchée où elle étoit.

XVI. Qui du côté de la passe fait passer une bille, espérant la gagner, & ne la gagne pas, cette bille doit rester où elle est, supposé qu'il y eût encore quelqu'un à jouer ; mais s'il n'y avoit

personne, on la remettrait à sa première place.

XVII. Quand un Joueur a une fois perdu, il ne peut rentrer au jeu que la partie ne soit entièrement gagnée.

XVIII. Les billes noyées appartiennent à celui qui butte.

XIX. Les deux derniers qui restent à jouer, peuvent l'un & l'autre se sauver d'enjeu.

XX. Si celui qui est passé ne le veut pas, il n'en fera rien; s'il y consent, il doit être préféré à celui qui n'est pas passé.

XXI. Celui qui étourdit, ou par inadvertance joue devant son tour, ne perd que le coup & non pas la bille; c'est-à-dire qu'il peut y revenir à son rang.

XXII. Qui tire à une bille & la gagne, & qu'en tirant le Billard il touche une autre bille gagnée, elle est censée telle, & la bille de celui qui a joué le coup doit être mise dans une bloufe.

XXIII. Il est expressément défendu de faire des ventes, de quelque manière que ce soit, à peine de perdre.

XXIV. Qui par emportement ou autrement, rompt un Billard, doit le payer ce qu'il vaut.

On voit, selon les règles qu'on vient d'établir, que le jeu de la Guerre n'est pas difficile à comprendre; il faut plus d'adresse de la main que d'autre chose.



## L E J E U

## D E L A P A U L M E.

**L**E jeu de la *Paulme* est fort ancien, & si l'on en croit quelques Auteurs, *Galien* l'ordonnoit à ceux qui étoient d'un tempérament fort replet, comme un remède pour dissiper la superfluité

## DE LA PAULME. 15

des humeurs qui les rend pesants & sujets à l'apoplexie. Quelques-uns disent que c'étoit le jeu de la *Pelotte* ; mais comme cette *Pelotte* n'étoit autre chose qu'une balie , on croit qu'ils se sont trompés.

Quoi qu'il en soit , on peut dire que le jeu de la *Paulme* est un exercice fort agréable & très-utile pour la santé.

Le jeu de *Paulme* se compte par quinzaines , en augmentant toujours ainsi le nombre & disant par exemple , *trente* , *quarante-cinq* , puis un *jeu* , qui vaut *soixante*. On ne sçait point positivement la raison de cela ; il y en a qui l'attribuent à quelques Astronomes , qui sçachant bien qu'un signe Physique , qui est la sixieme partie d'un cercle , se divise en soixante degrés , ont cru à cette imitation devoir compter ainsi les coups du jeu de paulme. Mais comme cette raison souffre quelques difficultés , on ne s'y arrête point comme à une chose certaine.

D'autres disent , & plus probablement , que cette maniere de compter à la paulme nous vient de quelques Géometres , d'autant qu'une figure géométrique a soixante pieds de longueur , & autant de largeur ; & qui considérant le jeu de la Paulme comme un tout qu'ils ont mesuré selon leur imagination , ils ont jugé à propos que cela se pratiquât ainsi.

On compte encore par *semi-quinzaine* , & cette bisque est un coup qu'on donne gagné au Joueur qui est plus foible , pour égaler la partie par cet avantage , & qu'il prend quand il veut une fois en chaque partie ; quelques-uns en ce sens dérivent ce mot de *bis capis* , parce que d'ordinaire on la prend après un avantage qu'on vient de gagner , & ainsi on prend deux coups en même-temps.

Il y a même de bons Joueurs qui donnent *quinze* & *bisque* , d'autres *quinze* seulement ; & tout cela selon qu'on connoît sa force , & la foiblesse de celui contre qui l'on veut jouer. Il est vrai qu'on

croit que ces dernières manières de compter n'ont été trouvées qu'après coup, & on ne les a mises en usage que long-temps après l'invention du jeu de Paulme.

## LOIX ÉTABLIES

### POUR LE JEU DE PAULME.

**L**E jeu de Paulme, proprement parlant, est un jeu où l'on pousse & l'on repousse plusieurs fois une balle, avec certaines regles.

Il y a la *longue Paulme*, & la *courte Paulme*. Nous parlerons de la première en son lieu; & l'autre est en jeu fermé & borné de murailles, qui est tantôt couvert, tantôt découvert. On y joue avec des raquettes, des battoirs, des petits bâtons, & un panier; & pour y bien jouer, outre l'agilité du corps qu'il convient avoir pour courir à la balle, il faut aussi beaucoup d'adresse de la main & de la force de bras: mais venons maintenant à la pratique.

Quand on veut jouer à la Paulme, & que la partie est liée, on commence par tourner la raquette, pour sçavoir qui fera dans le jeu. Celui qui n'y est pas, doit servir la balle sur le toit, en la poussant avec la raquette, & le premier coup de service s'appelle le coup des dames, & est compté pour rien; ensuite on joue à l'ordinaire.

Si l'on n'est pas convenu de ce qu'on joue, il faut le dire au premier jeu, celui qui gagne la première partie garde les gages.

Les parties se jouent en quatre jeux; & si l'on convient trois jeux à trois jeux, on dit *à deux de jeu*; c'est-à-dire, qu'au lieu de finir en un, on remet la partie en deux jeux; on peut jouer aussi, si l'on veut, en six jeux; mais pour lors, il n'y a point d'*à deux de jeu*, si ce n'est du consentement des Joueurs.

Il faut aussi , avant que de commencer le jeu , tendre la corde à telle hauteur qu'on puisse voir le pied du dessus du mur , du côté où est l'adversaire , & le long de cette corde est un filet attaché dans lequel les balles donnent souvent.

S'il arrive par hasard qu'en jouant , la balle demeure entre le filet & la corde , & qu'elle donne dans le poteau qui tient cette corde , le coup ne vaut rien.

Il n'est pas permis , en poursuivant une balle , d'élever la corde.

Ceux qui jouent à la Paulme , ont ordinairement deux marqueurs ; ce sont proprement des valets de jeux de Paulmes qui marquent les *chasses* , & qui comptent le jeu des Joueurs , qui les servent , & qui les frottent.

Ces marqueurs marquent au second bond ; & à l'endroit où touche le bond , ils doivent encore avertir les Joueurs tout haut quand il y a *chasse* , & dire *chasses* ; ou bien *deux chasses* , si elles y sont : à tant de *carreaux* ; & dire aussi , à tel *carreau la balle la gagne*.

Si les Joueurs , disent *chasse morte* , elle demeure telle ; si les marqueurs ne leur répondent qu'il y en a une.

Une *chasse* au jeu de la courte Paulme , est une chasse de balle , à un certain endroit du jeu qu'on marque , au delà duquel il faut que l'autre Joueur pousse la balle pour gagner le coup.

Le principal emploi des marqueurs , est de rapporter fidèlement ce qu'on leur a dit à la pluralité des voix des spectateurs , lorsqu'il y survient quelque contestation. Ces voix se doivent recueillir , tant pour l'un que pour l'autre Joueur , sans prendre parti pour aucun , à peine de perdre leur salaire , & d'être chassés du jeu pour en mettre d'autres à leur place.

Les Joueurs de leur côté se doivent aussi rapporter à la foi des spectateurs , lorsqu'il se présente

quelque difficulté dans leur jeu , puisqu'il n'y a point d'autre Juge qui les puisse juger ; ils s'en rapporteront même aux marqueurs , s'il n'y a qu'eux pour en juger , lorsqu'ils diront leur sentiment sans craindre qu'on leur en veuille du mal.

On joue pour l'ordinaire partie , revanche , & le tout ; & on ne peut laisser cette dernière partie qu'à bonne raison , comme à cause de la nuit , ou de la pluie , au cas qu'on joue dans un jeu découvert.

Pour lors celui qui perd , doit laisser des frais & une partie de l'argent qu'on joue pour le tout , & l'autre pour la moitié.

Si c'est en deux parties liées qu'on est convenu de jouer , on ne peut aussi les quitter que les parties n'y consentent ; en ce cas chacun doit donner de l'argent pour le tout , & donner heure pour achever.

## AUTRES REGLES.

I. **S**I fortuitement , lorsqu'on joue , on vient à frapper de la balle qu'on a poussée , un des marqueurs , ou quelques autres de ceux qui regardent jouer ; ou bien à quelque corbillon , ou frotoir , que quelqu'un tiendrait sur la galerie , ou chose semblable qui dépendit du jeu , il faudroit marquer la chasse ; mais si personne ne tient tous ces ustensiles , on la marquera où ira la balle.

II. Qui des Joueurs , de quelque partie de son corps que ce soit , touche une balle qu'on a jouée , perd *quinze*.

III. Si par inadvertance ou oubli , l'un des marqueurs disoit une *chasse* pour l'autre , cela ne pourroit préjudicier aux Joueurs , parce que malgré le peu de mémoire , on le *qui pro-quo* de ce marqueur , la première *chasse* doit toujours se jouer devant l'autre : il en est de même d'une *chasse* qu'il

droit appartenir au dernier , pour le second ; il faut qu'on la joue où elle a été faite.

IV. Celui qui en servant , ne sert que sur le bord du toit , ou sur le rabat seulement , doit recommencer à servir , d'autant que le coup est nul : à moins qu'on ne joue *qui fault , il boit*.

V. Qui met sur l'ais de volée en servant , ou sur les clous qui le tiennent , gagne *quinze* ; il en prend autant quand il met dans la *lune* , qui est un trou au haut de la muraille qui est au côté du toit où l'on sert.

VI. Si celui qui est dans le jeu , ou son compagnon , s'avisait de dire *pour rien* , après qu'il auroit été servi , & qu'il l'ait dit trop tard , comme après avoir voulu courir à la balle , il perdrait quinze. On ne peut aussi dire *pour rien* aux coups de hasard.

VII. C'est trop tard de dire *pour rien* , quand la balle du serveur est dans le trou , ou au pied du mur , il le faut dire au partir de la raquette ou du battoir ; celui qui sert ne doit pas dire aussi *pour rien*.

VIII. Qui , sans y songer , feroit trois *chasses* , la dernière faite n'est de rien comptée , & tout le coup est faux , dès le service , quand la balle du serveur auroit entré dans le trou.

IX. S'il arrivoit qu'une balle érant sortie par dessus les murailles , & qu'elle revînt dans le jeu après qu'on auroit servi , le coup ne vaudroit rien , parce qu'on auroit joué dessus.

X. S'il arrivoit qu'un Joueur qui auroit *quarante-cinq* eût fait deux *chasses* , il ne perdrait point pour cela son avantage ; mais pour avoir le jeu , il lui faudroit gagner les deux *chasses* , ou du moins la dernière.

XI. Si l'adverse partie avoit pour lors *trente* , & qu'il gagnât la première *chasse* , ils n'auroient aucun avantage l'un sur l'autre : & quoique l'autre gagnât la dernière , il n'auroit que l'avantage. C'est

pourquoi lorsqu'on a *quarante-cinq*, on dit *chasse-morte*.

XII. Celui qui se mécompte de *quinze*, ou de *trente*, & qui s'en ressouvient après avoir joué dessus, mais avant que le jeu soit fini, ne perd rien pour cela, quand même il auroit oublié un jeu dans une partie, supposé à l'égard de ce jeu que ce fût avant que la partie fût finie; car qui auroit la partie ou le jeu, & viendrait à se méprendre, c'est-à-dire, à compter au dessous, & qu'on ait servi ou joué dessus, perdrait son avantage.

*Servir* au jeu de Paulme, c'est pousser le premier une balle sur un toit, l'y faire couler: ce sont d'ordinaire les seconds qui ont soin de servir.

XIII. Lorsqu'il y a une ou deux *chasses* marquées, & que la balle par hasard donne du second bond sur l'une de ces *chasses*; si c'est une *chasse* qu'on doit faire, il faut marquer à cet endroit.

XIV. Si au contraire cette balle y donne de volée, ce qui est compté pour un bond, on doit alors marquer la *chasse* jusqu'où va la balle.

XV. Tout coup qui va au dessus de la tuile, est perdu pour celui qui y met, au lieu qu'il le gagne au dessous.

XVI. S'il arrive qu'une balle entre dans la galerie, & qu'en touchant quelqu'un, elle rentre dans le jeu, il faut marquer la *chasse* par où elle rentre: mais si n'ayant fait qu'un bond dans cette galerie sans toucher personne, qui pourroit jouer cette balle, le coup seroit très-bon.

XVII. Qui fait une *chasse* dans la galerie, & que l'autre Joueur y revienne, ce coup est nul, & c'est à recommencer. Si c'est dans un jeu du dedans, comme à la grille, il est gagné, s'il ne revient point sans toucher à personne.

XVIII. S'il arrivoit qu'un coup vint à doubler, qu'on fût en contestation, s'il est dessus ou dessous, & qu'ayant demandé aux spectateurs ce qu'il en



seroit , on n'en fût point éclairci , on marqueroit où iroit la balle , parce que c'est à celui qui forme le differend à prouver ce qu'il demande ; si cependant c'est une chassé à gagner , c'est à recommencer.

XIX. Si après que le coup est fini du côté du jeu , on demande s'il y a jeu ou non , & qu'on ne dite rien , on ne marque rien. Si les voix en cela se trouvent également partagées , c'est à refaire.

XX. Lorsqu'on joue sur une chassé , & que la balle retombe en même endroit , on doit recommencer.

XXI. Si en demandant qui l'a gagnée , on ne trouve rien , ou que les voix soient égales , on refait de même ; lorsqu'il s'agit d'un coup de service , qu'on demande s'il a porté , & qu'on ne répond rien.

XXII. Quand celui qui sert , après avoir servi plusieurs fois pour rien , & qu'il demande enfin à l'autre , *y êtes-vous ?* & qu'il lui répond *oui* , il perd le coup , si après il venoit à dire pour rien.

XXIII. Si un Joueur comptoit *quinze* , ou quelque autre avantage , & qu'on le lui disputât , il faudroit faire demander le coup ; & si personne ne disoit rien , sa demande seroit nulle.

XXIV. Comme il arrive quelquefois qu'on donne de l'avantage au jeu de la courte Paulme ; il est libre à celui à qui on le donne , de prendre au premier jeu tel avantage qu'il veut , & même de quitter la partie ; au lieu que l'autre , quand il auroit trois jeux , & *quarante-cinq* , & non un jeu , il ne peut le faire que du consentement de son adverse patrie.

XXV. Celui à qui on donne *bisque* , la peut prendre quand il veut ; si cependant c'est sur les chassés , il faut que ce soit sur la premiere faite , ou sur la seconde , lorsque la premiere est jouée , & si l'on a passé la corde , on ne peut revenir à prendre sa *bisque* ,

XXVI. Nulle faute ne peut se prendre qu'elle n'ait été faite , & si ce n'est sur une chaffe , la faute ne peut s'y perdre.

XXVII. Si de deux Joueurs qui jouent partie , l'un s'avisait de vouloir s'en aller pour quelque sujet que ce fût , & de quitter la partie avant qu'elle soit finie , l'autre peut , si bon lui semble , achever cette partie en payant.

XXVIII. Toutes gageures qui se font au jeu de Paulme , doivent suivre le jeu dans toutes les circonstances ; & il n'est pas permis aux parieurs d'avertir , juger ni enseigner le jeu de celui pour lequel ils parient.

XXIX. C'est à faire à celui qui gagne l'argent de payer tous les petits frais qui se font pendant le jeu , comme par exemple , le pain , le vin , le bois , la bierre , les chauffons & les marqueurs.

XXX. S'il arrivoit néanmoins que ces frais passassent le gain , il faudroit que le surplus se payât à frais communs ; & si ce qu'ils jouent est à boire , les petits frais se doivent payer en déduction de la perte qui aura été faite ; à moins qu'ils n'eussent dit *tous frais payés*.

Comme le jeu de Paulme est un jeu très-noble , & que par conséquent il y a toute liberté , on ne doit jamais y être contraint , si ce n'est de parole donnée , en ce cas , un honnête-homme doit s'en acquitter , à moins qu'il n'eût excuse légitime pour pouvoir s'en défendre ; & alors , quoiqu'il eût de l'avantage , il faudroit qu'il laissât autant que l'autre de l'argent qui seroit mis en main-tierce pour achever la partie un autre jour , & à l'heure marquée.

Ily a encore beaucoup d'autres difficultés que le hasard fait naître au jeu de Paulme , & dont on ne sçauroit ici faire un détail ; mais lorsqu'il en arrive quelqu'une , c'est à faire aux Maîtres de jeux de Paulme , aux spectateurs & aux marqueurs d'en décider.

*Des formalités qu'on observe au jeu de Courte-Paulme, lorsqu'il s'y joue un prix.*

ON a vu souvent dans les jeux de Paulme, proposer des prix, pour ceux qui piqués d'une noble émulation étoient bien-aîsés de faire voir leur adresse en ce jeu. On y recevoit honnêtement tous ceux qui vouloient y jouer : ils devoient aussi de leur côté y entrer avec toute la modération & l'honnêteté possible ; autrement ils payoient la peine de leur indiscretion.

C'étoit à faire aux Maîtres à nommer ceux qu'ils sçavoient être très-habiles à la Paulme, pour concourir à ce Prix, qui étoit une *Couronne de fleurs*, une *raquette* & une *balle d'argent* : on y joignoit quelquefois une *paire de gants*, ou autre chose de cette nature.

Le prix se jouoit par trois différens jours, où se trouvoient tous ceux qui vouloient y prétendre ; cela se pratique encore aujourd'uni de même ; & l'on commence depuis huit heures du matin, jusqu'à sept heures du soir. On doit présupposer sur ce qu'on a dit, que c'est en Été que le prix se propose.

Ceux qui entrent en lice pour le prix, peuvent durant le jour aller changer de chemise, boire & manger à l'heure du dîner ; mais ce repas ne doit durer qu'une heure.

Il faut être deux contre deux pour jouer à ce prix ; & les deux qui ouvrent le prix doivent être dans le jeu. Le premier coup de service est tout de bon, toutes fautes qu'on fait sont bonnes ; & il n'y a point de *pour rien*, ni pour les *Dames*, comme on a dit.

Le Plâtre touché porte volée ; le trou de service en servant, ne vaut rien, l'ais ne sert que de muraille, & qui touche la corde, perd quinze,

L'ordinaire est de jouer en deux parties liées ; & chaque partie trois jeux : il n'y a point d'*à deux de jeux* , & lorsqu'on a perdu la première partie , il faut changer de place.

On marque la *chasse* où va la balle , bien qu'elle entre dans la grille , dans les galeries , ou en quelque lieu que ce soit , encore que cette balle ait touché quelqu'un.

Mais si l'un des Joueurs avoit fait une *chasse* dans l'une des galeries , & que l'autre y remette , celui-ci perdrait le coup ; & on remarquera que lorsqu'on joue le prix , on ne refait point.

Lorsque ceux qui défendent le prix ont été contraints de quitter le jeu , pour le recéder à de plus forts qu'eux , ils peuvent rentrer comme tout autre ; mais ce n'est qu'en second.

Ils peuvent cependant reprendre leur place comme auparavant , s'ils regagnent & mettent pour les autres.

Les deux qui ont ouvert le jeu , peuvent , s'ils le jugent à propos , le fermer ensemble , après qu'ils auront joué seulement chacun un coup.

Le prix se joue donc , comme on a dit , à trois différens jours ; au premier , le *chapeau de fleurs* & les *gants* , que le Maître présente aux vainqueurs , les priant de revenir au premier jour fixé , pour achever de jouer le prix , qui est la *raquette* , & au dernier la *balle d'argent*.

Avant que de commencer à jouer , on met chacun vingt sols dans la *tirelire* , pour subvenir aux frais qu'il convient faire par le Maître pendant que le prix se joue , comme pour payer le pain , le vin , bois , draps & chaufions. Le Maître ne profite en rien là-dessus ; il n'y a que les balles qu'on perd qui lui sont payées , & dont il ne donne que vingt pour deux douzaines , parce que ce surplus qui n'y est pas , & qu'on paie , est pour les *raquettes*.

Ces prix se propofoient autrefois plus fréquemment qu'on ne fait aujourd'hui : il y a même des Villes où l'usage en eft entièrement aboli, & d'autres où il fe conferve encore ; mais à prix de moyenne valeur, & où l'on ne va entrer que pour l'honneur feulement.



## LE JEU

## DE LA LONGUE-PAULME.

**L**A *longue-Paulme* fe nomme ainfi, parce qu'on joue à ce jeu dans une grande place qui n'eft point fermée. Cette place eft une grande rue, large, fpacieufe & fort longue. Il eft des villes où ces jeux de Paulmes font dans de grands pâtis, ou de longues allées d'arbres ; au refte, il n'importe où ces jeux foient, pourvu que le terrain en foit uni ou bien pavé, parce que lorsqu'il faut courir à la balle, il feroit dangereux de faire un faux pas fi le fol en étoit inégal.

On joue plufieurs à ce jeu, comme trois, quatre, ou cinq contre cinq : on peut y jouer deux contre deux, mais ces fortes de parties ne fe font qu'entre écoliers.

On fe fert à la *longue-Paulme* de battoirs de différentes grandeurs ; les uns ont le manche ou la queue, comme on voudra, fort longue ; d'autres l'ont moins, & on les appelle des *pâles*. Ce font ordinairement les tiers qui en jouent, afin de mieux rabattre la balle ; il y a de ces battoirs dont les têtes font quarrées, un peu plus longues que larges, d'autres qui font en ovale.

Il faut pour jouer à la *longue-Paulme*, un grand toit de planches attaché à un mur, ou fur quatre pilliers, fupofé que ce jeu fût dans quelques allées d'arbres, ou quelques pâtis.

Ce toit est garni par en bas , & du côté du Joueur qui tient la *passé* , d'une planche large d'environ douze à quatorze pouces , placée droit sur le côté , percée dans le milieu de sa longueur , & à quatre doigts du toit , soutenue par derrière d'un bâton de deux ou trois pouces & demi de tour , & qui excède la planche d'environ deux pieds de haut ; cette planche doit être aussi longue que la largeur du toit , à un bon demi-pied près.

Le bâton est ce qu'on appelle en ce jeu la *passé* , lorsque la balle qu'on sert passe sur la planche , & au dessus de la *passé* , c'est quinze perdu pour la partie du serveur ; au lieu que quand il peut faire passer la balle dans le trou , il gagne *quinze*.

On est toujours deux à tenir le toit ; sçavoir , un qui tient la *passé* , & l'autre le rabat ; c'est cette planche dont on vient de parler , qui rejette & repousse la balle. Les autres Joueurs du même côté s'appellent des *tiers*. On dit aussi à la *longue-Paulme* , cet homme est bon *tiers* , il *tierce* bien.

Il ne faut pas moins d'adresse à la *longue-Paulme* , pour jouer une balle , qu'à la *courte* , la première demande plus d'agilité ; & il convient d'avoir bonnes jambes pour passer & repasser tant de fois en une partie ; c'est-à-dire , pour aller alternativement tantôt tenir le toit , & tantôt au renvoi.

On sert à la *longue-Paulme* avec la main , & non pas avec le battoir comme à la *courte*.

Les parties sont de trois , quatre ou cinq jeux ; quelquefois de six ; cela dépend de la convention que font les Joueurs avant que d'entrer au toit.

On tire à qui tiendra le toit avec un battoir qu'on jette en l'air , en le faisant pirouetter ; l'un en prend la face & l'autre le dos ; de manière que quand il tourne sur l'un des deux côtés , celui qui l'a pris pour avoir le toit , va s'en emparer & joue.

C'est un grand avantage en ce jeu d'avoir un

bon serveur qui ait le bras fort , afin que jettant la balle avec roideur sur le toit , elle y fasse plus souvent hasard , & embarrasse par-là ceux qui y sont & qui venant à manquer d'attrapper la balle , perdent quinze au profit de leur partie adverse.

---

### REGLES DU JEU DE LA LONGUE-PAULME.

**L** Orsque ceux qui tiennent le toit , attrapent la balle qu'on sert , & qu'ils ne la poussent point jusqu'à jeu , les autres en prennent quinze. On appelle le jeu un certain pillier , arbre ou autre marque de cette nature , qui est pour l'ordinaire à sept à huit toises du toit ; & il ne se fait point de *chasse* , si la balle ne va jusqu'à ce jeu.

II. Les chasses à la longue-Paulme se marquent à l'endroit où s'arrête la balle en roulant , & non pas où elle frappe.

III. Lorsqu'une balle qu'on a poussée du toit , est renvoyée jusqu'au delà du jeu , la partie de celui qui l'a renvoyée gagne quinze ; il n'est pas besoin qu'elle y soit poussée de volée , il suffit qu'elle passe ce jeu en roulant.

IV. Qui touche de quelque maniere que ce soit la balle qu'un des Joueurs de son côté a poussée , perd quinze.

V. Quand un de ceux qui sont au renvoi renvoie une balle de leur adverse partie , il est permis aux autres de la renvoyer ou de l'arrêter avec la battoir , si elle roule , pour l'empêcher qu'elle ne passe le jeu du côté du toit , & faire que la *chasse* soit plus longue.

VI. Toute balle qu'on pousse hors des limites du jeu , est autant de quinze points de perdus pour celui qui l'y pousse , & dont profite son adverse partie.

VII. Toute balle qui tombe à terre , est bonne

à pousser du premier bond , soit au renvoi ou au toit ; le second ne vaut rien.

Ce n'est pas l'usage à la longue-Paulme , comme à la courte , de donner de l'avantage , comme *quinze* , *bisque* , ni *demi-quinze* , parce qu'on tâche d'y faire les parties les plus égales qu'on peut.

De même qu'à la courte-Paulme , on fixe ce qu'on veut jouer , outre les frais qui sont les balles ; & les marqueurs , ce que les perdans paient. Et ces balles sont bien plus petites qu'à la courte-Paulme.







# CHANSON DU TRICTRAC.

Sur l'Air.

**G**ALANS, je veux vous apprendre,  
Sans Livre & sans Almanach,  
Un Jeu facile à comprendre,  
Un nouveau Jeu de Trictrac :  
Il faut en suivant la Chance,  
Mettre les dames en bas ;  
C'est par-là que l'on commence,  
Sans quoi l'on ne case pas.



Quand on a sçu les abattre,  
On les pousse peu à peu :  
Pour avoir de quoi combattre,  
Il faut étendre son jeu.  
Si votre Partie adverse  
Craint & ne s'avance point,  
Que votre sçavoir s'exerce  
A battre vite son coin.



C'est par le coin que l'on s'ouvre  
L'entrée aux coups importants ;  
On passe une dame, on la couvre,  
On s'avance, on met dedans.  
Mais ne faites point d'Ecole,  
Et n'oubliez point à marquer ;  
Jamais on ne se console  
D'être assez sot pour manquer.



Pour faire de grands Vacarmes ,  
 N'avoir jamais le deffous ,  
 Il faut amener des Carmes ,  
 Car ils font les plus grands Coups.  
 L'autre jour , Grands Dieux , quel charme ,  
 Et quel plaisir d'y songer ;  
 Je vis prendre par un Carme ,  
 Cinq ou six Trous sans bouger.



Une Fille jeune & vive  
 Ne peut modérer son jeu ,  
 Ni quand un beau Coup arrive ,  
 Garder un certain milieu ;  
 Elle pousse un peu trop vite ,  
 Et son jeu se serrant trop ,  
 On l'enfile tout de suite ,  
 Et l'on va le Grand Galop.



Si par heureuse fortune ,  
 En l'absence d'un Epoux ,  
 Vous jouez contre une Brune ,  
 Soyez bien sur de vos coups.  
 Sur-tout point d'étourderie ,  
 Et prenez bien votre jour ;  
 Car on manque la Partie ,  
 Souvent par Jan de Retour.

F I N.



## AVANT-PROPOS.

*C'EST pour faire plaisir aux Amateurs du Jeu de Trictrac , que l'on a formé le dessein d'en donner les Regles au Public.*

*L'on y a joint aussi les Regles des autres Jeux qui y ont du rapport , en ce qu'ils se jouent dans le même Echiquier , & avec le même nombre de dames & de dés , afin que ceux qui sçachant le Trictrac , voulant s'instruire des autres , puissent se satisfaire , & que ceux qui trouveront trop de difficulté à apprendre le Trictrac , puissent du moins s'instruire de quelques-uns des autres , dont l'étendue est plus bornée , & qui par conséquent sont plus faciles à apprendre.*

*L'on a tâché de rendre l'intelligence , tant du Trictrac que des autres Jeux , très-aisée.*

*L'on en a donné les Regles le plus méthodiquement qu'il a été possible , avec la maniere de se conduire dans chacun de ces Jeux.*

*L'on a même donné quelques Regles pour connoître les coups que les dés font le plus souvent.*

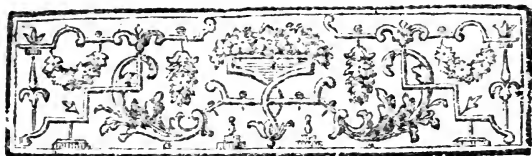
*L'on voudroit avoir pu donner des Regles certaines pour ne jamais perdre ; mais il n'y en a aucune , sinon la conduite & la prudence , sur-tout au Trictrac , au Revertier & au Toute-Table , où l'on perd souvent par sa faute.*

*Enfin , le meilleur conseil que l'on puisse donner à ceux qui commencent à apprendre ces jeux , principalement le Trictrac , c'est de ne jouer aucun coup*

*sans examiner l'essence du Jeu , si l'on gagne ou si l'on perd : c'est ce qui est marqué par les quatre Vers suivans , qui sont précisément pour le Triètrac.*

Hic numeris constat Ludi pulcherrimus ordo ,  
Quem nisi per numeros discere nemo potest.  
Si juvat ergo vices sortis cognoscere miras ,  
Prima sit hæc numeros cernere cura tibi.





LE JEU

D U

TRICTRAC,

COMME ON LE JOUE AUJOURD'HUI.

---

CHAPITRE PREMIER.

*Dé l'excellence de ce jeu, & de l'origine de son nom.*



Je ne dirai rien de l'antiquité de ce Jeu, & je n'entreprendrai pas de décider si ce sont les François ou les Allemands qui en ont été inventeurs : je sçai qu'il y a eu des gens qui ont donné cette gloire aux Allemands, & que plusieurs autres l'ont attribuée aux François ; mais je crois que si l'on en juge par ce qui nous paroît journellement, l'on se déterminera facilement en faveur des François, & que l'on conviendra qu'on joue mieux ce beau jeu à la Cour de France, qu'à celle de Vienne.

L'excellence, la beauté & la sincérité qui se rencontrent dans ce jeu, font que le beau monde qui a de la politesse s'y applique avec beaucoup de soin, en fait son jeu favori, & le préfère aux au-

tres Jeux. En effet , ce beau Jeu a tant de noblesse & de distinction , que nous voyons qu'il est plus à la mode que jamais : les Dames principalement y ont une très-grande attache ; il semble qu'il y ait une sympathie entr'elles & celles dont on se sert pour jouer à cet admirable jeu , les premières aimant beaucoup la variété & le changement auquel les dernières sont exposées par les divers nombres que les dés amènent. Celles-ci ont une vivacité & gaieté qui leur est naturelle , celles-là en ont une artificielle par le prompt & léger mouvement que les Joueurs leur font faire.

Quant au nom de ce Jeu , plusieurs prétendent qu'il lui vient du bruit qui se fait en jettant les dés , remuant les dames , parce que ce bruit rend un son qui semble répéter incessamment tric-trac , ou tic-tac ; mais j'aimerois mieux , à l'exemple d'une personne qui sçavoit ce jeu en perfection , lui donner une origine plus noble , & la tirer comme lui des deux mots Grecs Τρις Τραχυσ , qu'on peut écrire en lettres vulgaires *Tris Trakus* , & qui signifient trois fois difficile à jouer & à comprendre : car , comme il dit fort bien , cela marque que ce jeu donne beaucoup de peine à le pénétrer , & à se défendre de l'empire du dé , qui tyrannise & qui rompt souvent les mesures les mieux prises.

## C H A P I T R E I I.

*De ce qui est nécessaire pour jouer , & combien on peut jouer ensemble.*

Pour jouer à ce jeu , il faut avoir un Trictrac ou Damier qui ait vingt-quatre flèches ou lames blanches & vertes , ou d'autre couleur , & le long de la bande ou bord , des trous qui soient percés vis-à-vis chaque flèche. Le Trictrac doit

être choisi grand & beau , ceux d'ébene & d'ivoire tout unis sont meilleurs que ceux qui sont ornés d'ouvrages à la Mosaïque , parce que les pieces raportées se décolent trop facilement , outre qu'il s'y amasse beaucoup de poussiere.

Les pieces qui doivent accompagner le Trictrac , sont quinze dames de chaque côté , qui soient de différentes couleurs , deux cornets , des dés , trois jetons pour marquer les points , & deux fichets pour marquer les trous ou parties.

L'on ne peut jouer que deux ensemble , & l'on ne joue qu'avec deux dés , dont les deux Joueurs se servent , & mettent eux-mêmes les dés dans leurs cornets.

Les dames sont apellées indifféremment dames ou tables.

Il faut , pour commencer à jouer , que chacun mette d'abord ses dames en masses sur deux ou trois piles , dans la premiere flèche ou lame du Trictrac , & sur-tout l'on doit observer qu'il est de la bienséance de tourner le jeu , de maniere que le tas des dames soit du côté de derriere , c'est-à-dire , qu'il faut jouer en venant vers le Joueur.

Pour jouer le soir , il est nécessaire d'avoir deux petits chandeliers que l'on place sur les bords du Trictrac de chaque côté ; & pour lors comme la lumiere est égale , il est indifférent de quel côté l'on mette le tas des dames.

L'honnêteté veut que vous donniez le choix des dames blanches ou noires à la personne que vous considérez , ou qui est plus âgée que vous , ou qui joue chez vous. Les dames blanches sont estimées plus honorables ; néanmoins ceux qui ont la vue faible aiment mieux avoir les noires , parce qu'ils voient plus facilement ce qu'ils gagnent ou perdent sur le jeu de leur adversaire , lorsqu'il a les blanches.

L'on pratique même à présent que celui qui joue contre les dames , leur donne les tables ou dames noires , parce que le noir de l'ébène relève & fait paroître davantage la blancheur de leurs mains , ce qui leur fait plaisir.

L'on doit pareillement donner le choix des cornets

Pour ce qui est des dés , l'on présente le dé à celui que l'on considère pour tirer à qui l'aura , ou bien on lui donne les deux pour tirer coup & dés , auquel cas , celui qui a de son côté & le coup , c'est-à-dire , qu'il joue ce qui est marqué par les deux dés.

Quoiqu'on ne puisse jouer que deux ensemble , cependant si l'on est plusieurs , & qu'on veuille avoir beaucoup de plaisir , l'on peut jouer tour à tour ; en sorte que le vainqueur demeure toujours , & joue avec tous les autres , jusqu'à ce qu'il soit vaincu.

Si l'on ne veut pas jouer tour à tour , on peut s'affocier , ou si l'on est foible , prendre un conseil du consentement de celui contre qui on joue , autrement il n'est permis à qui que ce soit de conseiller , ni dire aucune chose ; ou même faire quelque signe & mouvement qui puisse faire connoître à un des Joueurs qu'il gagne ou perd quelques points , ou qu'il doit faire une case préférablement à une autre , &c.

### C H A P I T R E I I I .

*De la maniere de nommer & appeller les Dés , & comment on doit jouer.*

**I**L faut toujours nommer le plus gros dé le premier. Par exemple , six & deux , quatre & trois , cinq & as , &c.



Tous les nombres impairs comme six & cinq, quatre & trois, &c. sont appelés simples au Tric-trac, les nombres au contraire qui sont égaux, par exemple, deux six, deux cinq, deux quatre, sont appelés doublets.

Les doublets ont leurs noms particuliers en ce jeu, les deux as s'appellent ambefas, bezer, ou tous les as. Les deux deux, double deux, les deux trois, ternes ou tournes, les deux quatre, carnes, carmes, ou quaderne. Les deux cinq, quines. Les deux six, fanne, sonnez, ou fennes.

Tous les doublets ont des petits quolibets, ou mots rimés qu'il faut sçavoir, pour ne pas paroître novice en ce jeu.

Si en commençant l'on fait ambefas, l'on dit: *ambefas in primis, est signum perditionis*, ou bien ambefas ne font pas grand fracas. A double deux, l'on dit tous les deux ou tous les deux quelquefois heureux, ou double deuil: c'est mort de pe e & de mere. A ternes, l'on dit, lanternes. A carme donne l'alarme. A quinne, grise mine. A fannes, sonnez la trompette, le diable est mort, ou bien l'on dit, fennes, grosses étrennes. Outre les quolibets ci-dessus, chacun en forge à sa fantaisie, mais il n'est point essentiel de les sçavoir n'y d'en forger.

L'ordre du jeu veut que si l'on amene d'abord ambefas, il faut jouer deux dames du tas, & les accoupler sur las, qui est la premiere fleche ou lame, qui joint la lame sur laquelle est le tas ou pile des dames, & cela s'appelle abattre du bois, ou bien l'on peut jouer une dame seule & la mettre sur la seconde lame, & cela s'appelle jouer tout d'une.

Il en est de même de tous les autres nombres que l'on peut abattre, ou jouer tout d'une dame, à la réserve de six & cinq qu'il faut nécessairement abattre, parce qu'on ne sçauroit mettre une dame

seule dans le coin du repos, comme il sera montré au Chapitre VIII.

Lorsqu'on peut accoupler deux dames ensemble, il n'en faut pas perdre l'occasion, ce qui s'appelle en ce jeu caser.

L'on commence ordinairement à faire ses cases dans la table où est le tas des dames, qui est la première. L'on passe ensuite dans la table du coin de repos qui est la seconde; & quand le progrès du jeu y conduit, l'on passe dans celles de son adversaire, comme vous verrez ci-après.

Il faut observer que soit que l'on abatte du bois, soit que l'on joue en commençant, ou dans le cours du jeu, l'on ne compte jamais pour jouer les nombres que l'on a amenés, la flèche d'où l'on part.

## C H A P I T R E I V.

*De la maniere de jouer ou jeter les dés, & quand le coup est bon ou non.*

**I**L faut pousser les dés fort, en sorte qu'ils touchent la bande de celui contre qui l'on joue.

Le dé est bon par-tout dans le trictrac, excepté quand les deux dés sont l'un sur l'autre, ou sur la bande ou bord du trictrac, ou même s'ils sont dressés l'un contre l'autre, en sorte que tous deux ne soient pas sur leurs cubes.

Sur le tas ou pile des dames, sur une ou deux dames sur les jettons, ou sur l'argent, le dé est bon, pourvu qu'il soit sur son cube, de maniere qu'il puisse porter l'autre dé; c'est-à-dire, qu'un autre dé demeure dessus sans tomber.

Le dé qui est en l'air, c'est-à-dire, qui pose un peu sur une dame, & est soutenu par la bande du trictrac contre lequel il appuie, ne vaut rien; & pour sçavoir s'il est en l'air ou non, celui qui a

## DU TRICTRAC.

37

joué le coup doit tirer doucement la dame sur laquelle il est ; s'il reste dessus , il est bon , parce que c'est une preuve qu'il est bien sur son cube ; si au contraire il tombe , c'est une marque qu'il étoit en l'air , & par conséquent qu'il n'est pas bon.

Les gros dés sont plus sujets à rester en l'air que les moyens , parce qu'ils ne peuvent pas trouver place entre les dames comme les petits , outre que le grand bruit qu'ils font est très-incommode.

Si en jettant les dés ; il en passe ou saute un dans une des tables du trictrac , & que l'autre demeure dans l'autre table le coup est bon.

Il arrive quelquefois que les dés étant poussés fort , pirouettent & tournent long-temps , principalement quand ils sont usés , ce qui est ennuyeux , ainsi l'on peut du fond du cornet arrêter le dé qui pirouette , ce qui ne fait tort ni avantage aux Joueurs , parce qu'il est incertain sur quel nombre il restera.

L'on peut changer de dés tant que l'on veut , & lorsque l'on appréhende quelque coup , il est permis de rompre les dés de son adversaire.

Il y a néanmoins plusieurs personnes qui jouent sous la condition de ne point rompre.

Lorsque l'on est convenu de ne point rompre , si inopinément l'on rompt ; celui à qui on rompt , peut jouer telle nombre qu'il voudra , quand il n'y a point eu d'autre peine imposée dans la convention.

Et comme souvent par la situation du jeu le nombre que l'on choisit , quoique le meilleur n'apporte pas un grand profit , & qu'il nous reste le chagrin qu'on ait rompu notre dé impunément ; il faut en convenant de ne point rompre , établir & imposer une peine contre celui qui rompra , afin que la crainte de la peine empêche qu'on ne viole la convention.

La peine est arbitraire , ou d'une certaine somme ou d'une certaine quantité de points ou de trous ; en un mot on l'impose telle qu'on le veut.

## CHAPITRE V.

*Des Jans.*

**L**E fameux Auteur dont je vous ai parlé au Chapitre premier, dit que le mot de jan, qui est appliqué généralement à tous les coups de ce beau jeu, vient de *Janus*, à qui les Romains donnoient plusieurs faces, & qu'on l'a mis en usage dans le trictrac, pour désigner symboliquement la diversité des faces de ce jeu; & en effet le mot de jan ne signifie au trictrac autre chose qu'un coup qui apporte perte ou profit aux Joueurs, & quelquefois l'un & l'autre tout ensemble; comme vous verrez dans la suite.

Il y a dans ce jeu plusieurs jans.

Le premier, est le jan de trois coups.

Le second, jan de deux tables.

Le troisième, contre-jan de deux tables.

Le quatrième, jan de mezeas.

Le cinquième, contre-jan de mezeas.

Le sixième, petit-jan.

Le septième, grand-jan.

Le huitième, jan de retour.

Outre lesquels, il y a une infinité de jans de récompense, & de jans qui ne peut, que l'on nomme autrement infaute ou impuissance.

Autrefois il y avoit encore en ce jeu, au nombre des jans, le jan de rencontre dont il sera parlé dans le Chapitre de ce qui n'est plus en usage, afin que rien ne vous soit caché.

*Du Jan de trois coups.*

Le jan de trois coups se fait, quand au commencement d'une partie, l'on abat en trois coups six dames toutes de suite; c'est-à-dire, depuis le tas jusques & comprise la case de sannes.

Ce jan vaut quatre points à celui qui le fait, il ne sçauroit valoir d'avantage, ne pouvant être fait par doublet.

Remarquez que pour profiter de ce jan, l'on n'est pas obligé de jouer le dernier coup; mais l'on peut marquer quatre points pour son jan, & faire une case dans son grand jan avec le bois qui est abattu dans le petit-jan. L'on appelle petit-jan la premiere table où les dames sont empilées, parce que l'on y fait son petit-jan ou petit-plein. La seconde table est appelée grand-jan, parce qu'on y a fait son grand-jan ou grand-plein. Il n'est donc pas nécessaire d'abattre le dernier coup pour profiter du jan de trois coups; mais avant de faire la case dans le grand-jan, ou même de toucher son bois, il faut marquer quatre points pour son jan: car si l'on oublie de marquer les points que l'on gagne, l'autre les marque pour lui, cela s'appelle au Trictrac envoyer à l'école, & c'est une regle générale pour tous les autres coups ou jans de ce jeu.

*Du Jan de deux Tables.*

Le jan de deux tables se fait, lors qu'au commencement d'une partie vous n'avez que deux dames abattues, qui sont placées de maniere que de votre dé vous pouvez mettre une de ses dames dans votre coin de repos, & l'autre dans le coin de votre adversaire.

Ce jan par simple vaut quatre points, & six par doublet que vous marquez, & quoiqu'en effet vous ne puissiez pas mettre ces dames dans l'un ni dans l'autre de ces coins, ne pouvant être pris que par deux dames à la fois, cependant parce que vous avez la puissance de les y mettre, vous en avez le profit: en un mot, c'est un des hasards de ce jeu qui profite à celui qui le fait.

*Du contre-Jan de deux tables.*

Le contre jan de deux tables se fait lorsque vo-

tre adverfaire ayant son coin , vous n'avez que deux dames abattues en tout votre jeu , dont vous battez les deux coins , & comme le coin de celui contre qui vous jouez , se trouve pris , c'est pour vous un jan qui ne peut , qui prodait à votre adverfaire quatre points par simple , & six par doublet , dont vous l'envoyez à l'école , s'il oublie de les marquer.

*Du Jan de Mezeas.*

Le jan de mezeas se fait quand au commencement d'une partie , l'on a pris son coin de repos , fans avoir aucune autre dame abattue dans tout son jeu , alors si l'on fait un as , c'est jan de mezeas , qui vaut quatre points. Si l'on fait deux as , il vaut six points.

*Du contre-Jan de Mezeas.*

Le contre-jan de mezeas se fait lorsqu'au commencement d'une partie , vous avez pris votre coin sans avoir aucune autre dame abattue , après que celui contre qui vous jouez a pris le sien , alors si vous faites des as , le coin de votre adverfaire qui est plein , est pour vous un obstacle , ou jan qui ne peut , & ce contre-jan de mezeas vaut à votre adverfaire quatre points par simple , & six par doublet. Ce coup arrive rarement , mais il ne faut pas laisser d'y prendre garde.

*Du Petit-Jan.*

Le petit-jan ou petit-plein est lorsque l'on a douze dames toutes couvertes dans la premiere table où est le tas de bois ou dames ; ce jan quand on le fait , si c'est par simple , il vaut quatre points ; par doublet six , par deux moyens simples , il vaut huit , par trois moyens , douze , c'est-à-dire quatre pour chaque moyen , par doublet , par deux moyens , il vaut douze.

Il faut sur-tout se souvenir de marquer ce que l'on gagne par le coup qui acheve le petit-jan , avant de couvrir ou faire la case qui reste à faire.

Comme les dés ne sont pas parfaitement cubes, ceux qui sont plus plats sur quatre & trois, ou cinq & deux, sont plus souvent petit-jan, que ceux qui le sont sur six & as.

Tant que vous pouvez conserver ce petit-jan, vous gagnez quatre points par simple, & six par doublet, chaque coup de dé que vous jettez.

*Du Grand-Jan.*

Le grand-jan ou grand-plein, est, quand on a douze dames couvertes dans la seconde table du trictrac.

Quand on remplit son grand-jan, on gagne comme au petit-jan, quatre points pour chaque moyen simple, & six points par doublet.

Le grand-jan étant fait, l'on gagne tant qu'on le conserve, quatre points par simple, & six par doublet chaque coup de dé que l'on joue.

*Du Jan de Retour.*

Quand le grand-jan est rompu, l'on passe ses dames dans la première table de celui contre qui l'on joue, & on les conduit dans la seconde table, c'est-à-dire dans celle où étoit d'abord le tas de bois de l'adversaire, & dès qu'on est parvenu à remplir toutes les cases de cette dernière table, on a fait son jan de retour.

Mais pour passer, il faut trouver des passages ouverts entièrement; c'est-à-dire, que la case ou flèche sur laquelle vous prenez passage, soit absolument nue ou vuide; car s'il y a une dame, c'est un passage pour battre cette dame, & même une qui seroit plus loin, mais non pas pour passer.

Quand on fait son jan de retour, & tant qu'on le conserve, il gagne autant qu'au grand & petit-jan.

Celui qui a jan de retour ne peut pas jouer tous les nombres qu'il a faits, il perd deux points pour chaque dame qu'il ne peut jouer, soit que le nombre qu'il a amené soit double ou simple.

Le jan de retour étant rompu , on leve à chaque coup selon le dé , les dames du trictrac , & celui qui a plutôt levé gagne quatre points par simple & six par doublet , ensuite de quoi on remet les dames en pile ou tas , on recommence à abattre du bois , & faire de nouveaux pleins ou jans , jusqu'à ce qu'on ait gagné les douze trous qui composent la partie entière du trictrac , appelé autrement le tour.

*Du Jan de Récompense.*

Dans le cours de ce beau jeu , le Jan de récompense & le Jan qui ne peut , arrivent une infinité de fois.

Le jan de récompense arrive , lorsque les nombres des dés tombent sur une dame découverte de celui contre qui l'on joue.

On appelle une dame découverte , celle qui est seule sur une fleche ; quand il y en a deux accouplées , c'est une case , les dames sont couvertes , & ferment le passage.

Dans la table du petit-jan , on gagne sur chaque dame découverte , quatre points par simple , & six par doublet ; si l'on bat par deux moyens simples on gagne huit points , & par trois moyens douze , par l'un & l'autre doublet , on gagne pareillement douze ; dans l'autre table on ne gagne que deux points par simple pour chaque moyen , & quatre points par doublet aussi pour chaque moyen.

Le jan de récompense arrive encore , quand ayant son coin de repos , l'on frappe le coin de celui contre qui l'on joue , lequel est vuide , & l'on gagne quatre points par simple & six par doublet.

Vous verrez dans la suite la démonstration de tous ces coups , qui vous levera tous les doutes que vous pourriez avoir.



*Du Jan qui ne peut.*

Le jan qui ne peut, arrive toutes les fois que les coups de dés, c'est-à-dire, les nombres amenés, frappent & tombent sur une dame découverte de celui contre qui l'on joue, & que les passages se trouvent fermés par des cases.

Il arrive encore au jan de retour, quand on ne peut jouer les nombres que l'on a amenés.

La démonstration que vous trouverez dans les Chapitres suivans, vous apprendra facilement tous ces coups.

---

## CHAPITRE VI.

*Comment on doit marquer ce qu'on gagne.*

**D'**Abord qu'on a jetté le dé, il faut regarder si l'on gagne ou l'on perd quelque chose, avant que de toucher à son bois, & le marquer; car après qu'on a touché ses dames, on n'y est plus reçu, & de plus, on vous oblige de jouer ce que vous avez touché, parce que c'est une règle inviolable, que bois touché doit être joué, excepté toutefois quand les dames touchées ne peuvent absolument point être jouées; comme par exemple, si une donnoit dans votre coin qui n'est pas encore pris, & où une dame ne sauroit entrer ni sortir seule, ou bien qu'elle donnât dans le grand-jan de votre adversaire avant qu'il fût rompu.

Pour éviter ces inconvéniens, lorsqu'on ne veut pas jouer ses dames, mais seulement voir la couleur de la lame ou fleche, pour compter plus facilement les points que l'on gagne: il faut, avant de toucher son bois, dire j'adoube; ce terme fait connoître que ce n'est pas pour jouer que vous touchez les dames.

Il faut donc avant que de toucher son bois ; marquer ce qu'on gagne ; si l'on y manque , l'adversaire vous envoie à l'école ; c'est-à-dire marquer ce que vous deviez marquer , avec ce que vous lui donniez sur les dames que vous lui battez par Jan qui ne peut , c'est-à-dire , par des passages bouchés.

L'on marque ce qu'on gagne ; sçavoir , deux points , au bout & devant la fleche ou lame de l'as. Quatre points devant la lame du trois , ou plutôt entre la lame du trois & celle du quatre. Six points ; devant la lame du cinq ou contre la bande de séparation , huit points , au delà de la bande de séparation devant la lame du six. Dix points , devant les lames du huit , du neuf ou du dix. Douze points , font le trou ou partie double ou simple , que l'on marque avec un fichet sur la bande du Triétrac , en commençant du côté de la pile des dames.

Si votre adversaire , ayant jetté le dé , joue ce qu'il a amené avant que de marquer ce qu'il gagne par jan de récompense ; c'est-à-dire , en vous battant des dames par des passages ouverts , vous l'envoyez pareillement à l'école , & marquez pour vous ce qu'il gagne avec ce qu'il perd par obstacle sur les dames que vous avez découvertes , & qui bat contre lui par jan qui ne peut.

Si au contraire , lorsque vous avez jetté le dé , voyant que vous ne gagnez rien , vous jouez ce que vous avez amené , & que votre adversaire ne marque pas ce que vous lui donnez par obstacles , & jette le dé sans l'avoir marqué , vous marquez pour vous ce qui étoit pour lui , & l'envoyez à l'école.

Qui comptant ce qu'il gagne , dit je gagne huit points , & n'en marque que six , d'abord qu'il a touché son bois pour jouer , il peut être envoyé à l'école de deux points.

Qui au contraire dit, je gagne six points, & en marque huit, il peut être envoyé à l'école de deux, si-tôt qu'il a lâché son jeton, avant même d'avoir touché son bois, parce que dès que le jeton est abandonné, l'école est faite, & l'on ne peut reculer sans être envoyé à l'école.

Mais celui qui d'un coup gâgne plusieurs points, peut fort bien marquer quatre, puis huit ou dix points, & enfin le trou, pourvu qu'il les marque avant de toucher son bois, ou jouer, parce que l'on peut toujours avancer, & il faut remarquer que l'on appelle point avoir touché son bois, quand on a dit j'adoube.

Celui qui joue ou jette les dés, marque toujours ce qu'il gagne, avant qu'on puisse marquer ce qu'il perd.

Celui qui marque le trou, efface tous les points que l'autre avoit.

## CHAPITRE VII.

### *De la Bredouille.*

**L'**On appelle être en bredouille quand on a gagné des points sans que l'adversaire en ait gagné depuis, & si l'on en gagne douze sans être interrompu, ils valent deux trous, que l'on appelle partie bredouille ou partie double.

Cependant souvent l'on prend douze points sans être interrompu, & même davantage, & néanmoins l'on ne gagne pas la partie bredouille.

Par exemple, d'un coup de dé vous gagnerez quatre points. Je jette ledé ensuite & fais un sonné ou un quine, qui me vaut six points sur une dame que je vous bats par passage ouvert, du même coup vous gagnez douze points sur deux dames que je vous bats par impuissance ou Jan qui

ne peut , vous gagnez ces douze points tout de suite & sans interruption , puisque vous les gagnez après moi ; mais parce que vous aviez quatre points vous ne marquerez qu'un trou sans bouger. Ces quatre points que vous aviez & que j'ai interrompus par les six que j'ai gagnés , étant comptés les premiers sur les douze que vous gagnez sans interruption ; de sorte que les quatre qui vous restent , la partie simple marquée , sont censés être restés des douze derniers que vous avez gagnés.

Mais si vous aviez huit points simples , & moi autant en bredouille , & que d'un coup de dés vous gagnassiez dix-huit points , alors comme dix-huit & huit font vingt-six , vous marqueriez partie , une , deux & trois , & deux points sur l'autre ; c'est-à-dire , que la première partie seroit simple ; parce qu'elle seroit composée des huit points que vous aviez & que j'avois interrompus , & l'autre seroit double , l'interruption que j'avois faite étant cessée , au moyen de ce que vous avez effacé en marquant votre premier trou , les huit points que j'avois en bredouille.

Pour distinguer le double d'avec le simple , celui qui le premier gagne des points , les marque avec un seul jeton. Celui qui interrompt & en gagne après , les marque avec deux jetons. Si celui qui a marqué le premier avec un seul jeton gagne encore des points , il les marque & ôte un jeton à son adversaire , ou lui dit de l'ôter pour faire voir qu'il est débredouillé , & que le premier qui achèvera la partie , la marquera simple.

Il est d'un honnête-homme de se débredouiller , sans attendre que son adversaire le lui dise ; & il seroit à propos d'établir une peine contre celui qui ne le fait pas , car souvent on est si échauffé , que l'on oublie de dire à son adversaire de se débredouiller. L'on observe néanmoins , que l'on est reçu à dire que l'on a débredouillé jusqu'à ce que  
l'adversaire

l'adversaire ait marqué la partie, dans lequel temps, s'il la marque double, on lui dit qu'il est débredouillé; mais si l'on attendoit que la partie fût marquée, & que l'on eût joué quelques coups depuis, l'on n'y seroit plus reçu, à moins que l'adversaire ne voulût convenir de bonne foi qu'il a été débredouillé.

Il n'en est pas de même de celui qui, pouvant marquer en bredouille les points qu'il gagne, les marque seulement simples; c'est-à-dire, avec un seul jeton. Car du moment qu'il a joué son bois ou le dé, il ne peut plus dire qu'il doit être en bredouille.

La même chose s'observe à l'égard de celui qui, gagnant partie bredouille, la marque seulement simple. Il ne peut être envoyé à l'école, parce qu'on n'envoie point à l'école d'un trou; mais dès qu'il a joué, il n'est plus reçu à dire qu'il a oublié de marquer la partie double, & il se doit imputer son peu d'attention.

## CHAPITRE VIII.

### *Du coin de Repos.*

**L**E coin de repos est la onzième case, non comprise celle du tas ou pile des dames. Il se nomme coin de repos, parce que celui qui l'a, est véritablement en repos; au lieu que celui qui ne l'a pas, est toujours exposé à être battu, ainsi l'on doit chercher de prendre son coin le premier.

Pour prendre son coin, il faut avoir toujours, s'il est possible, des dames sur les cases de quine & de fanne, qui sont appelées les coins bourgeois.

Le coin ne se peut prendre qu'avec deux dames à la fois.

Il se peut prendre par puissance, ou par effet.

Il se prend par puissance quand votre adversaire n'a pas le sien, & que de votre dé vous pourriez mettre deux dames dans son coin, lesquelles pourtant vous n'y mettez pas, parce que cela l'empêcheroit de faire son grand-Jan, mais parce que vous en avez la puissance, vous prenez le vôtre, ce qui est un grand avantage.

Il se prend par effet, lorsque de votre dé vous avez deux dames qui battent dans votre coin.

De même que vous ne pouvez prendre votre coin qu'avec deux dames, vous ne pouvez aussi le quitter, que vous n'ôtiez les deux dames à la fois.

Remarquez que quand vous pouvez prendre votre coin par effet, vous ne devez pas le prendre par puissance, & que cette puissance vous est absolument défendue, quand votre homme a son coin.

## CHAPITRE IX.

*Concernant la maniere de compter ce qu'on gagne ou perd.*

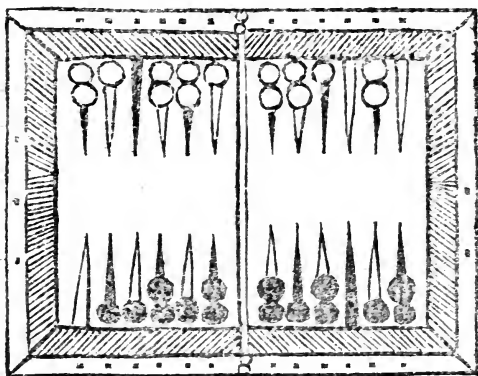
**L** Orsque vous avez votre coin, & que votre homme n'a pas le sien, chaque coup de dé que vous jouez vous vaut quatre ou six points, si vous battez son coin de deux dames, c'est-à-dire, quatre par simple, & six par doublet.

Par exemple, si votre jeu étoit disposé comme en la figure ci-après, & que vous eussiez les

Tas.

1. 2. 3. 4. 5.

6 7. 8. 9. 10. 11.



Tas

1. 2. 3. 4. 5.

6. 7. 8. 9. 10. 11.

Coin

de Bois.

de Epos.

dames noires, si vous faisiez six & cinq, vous battriez le coin de votre adversaire par un moyen simple, qui vous vaudroit quatre points. Car par six & cinq, vous battriez son coin de deux dames. Vous le battriez du six, en comptant depuis votre sixieme case. (Je dis depuis, parce que c'est une regle générale, qu'on ne compte point l'endroit d'où l'on part, soit du tas, ou de quelqu'autre case que ce soit) & du cinq en comptant depuis la septieme; outre cela vous gagneriez encore quatre points sur la dame qu'il a découverte en la huitieme case, parce que vous le battriez par deux moyens, & que dans la seconde table qui est celle de grand-jan, chaque moyen simple vaut deux points, le premier moyen par lequel vous la battriez seroit du cinq, en comptant depuis votre dixieme case, & le second moyen, ce seroit en assemblant les nombres de six & de cinq, qui font

en tout onze , & comptant depuis votre quatrieme case ; plus vous gagneriez quatre points sur la dame qu'il a découverte en la cinquieme case , en comptant depuis là , votre septieme , parce que vous la battriez par un moyen simple qui vaut quatre points dans la premiere table , de maniere que ce six & cinq vous vaudroit douze points ; c'est-à-dire , une partie bredouille qu'il faudroit marquer , puis vous pourriez facilement couvrir vos deux demi-cases , prenant le cinq sur la cinquieme pour couvrir la dixieme , & le six sur la premiere pour couvrir la septieme , & de cette maniere vous auriez très-beau jeu pour faire votre grand-jan : car il vous resteroit sonné , six & cinq , & six & quatre avec lesquels vous rempliriez.

Vous marqueriez donc de ce six & cinq deux trous , avant que de caser , & votre homme marqueroit quatre points pour la dame qu'il a découverte en la premiere case , que vous battez par passages fermés , les cases six & sept étant pleines.

Ce qui paroît le plus difficile aux commençans ; est de connoître quand ils battent ou non , & de compter ce qu'ils gagnent ou perdent.

Une regle certaine est que les nombres pairs tombent toujours sur la même couleur d'où ils partent , comme du noir au noir , ou du verd au verd , & du blanc au blanc. Les nombres impairs au contraire tombent toujours sur une autre couleur.

Les plus nouveaux en ce jeu pourront néanmoins en peu de temps compter , tant la perte que le gain , s'ils se donnent la peine d'ouvrir leur tricarac , de le disposer suivant les Figures qui sont ici jointes , & de suivre ce que j'ai dit & dirai ci-après.

Votre jeu étant disposé comme en la figure ci-devant , si vous faisiez un quine , vous ne pourriez pas battre le coin de votre adversaire , parce que pour le battre d'un quine , il faut compter.



depuis votre septieme case, sur laquelle il n'y a qu'une dame; & comme le coin est différent des autres dames, qu'il ne peut point être battu du cinq & du quine; c'est-à-dire, de l'un & l'autre doublet, en assemblant les nombres qui font en tout dix, cela ne vous vaudroit rien pour le coin; mais vous gagneriez huit points sur la dame que votre adversaire a découverte en sa huitieme case, parce que vous la battriez par doublet & par deux moyens, & que chaque moyen vaut quatre points dans la seconde table, quand on bat par un doublet; le premier moyen par lequel vous battriez cette dame, ce seroit du cinq, en comptant depuis votre dixieme case, & le second, ce seroit du quine, les deux nombres assemblés, en comptant depuis votre cinquieme case.

A l'égard de la dame de votre adversaire, découverte en sa cinquieme case, vous la battriez en comptant depuis votre huitieme case; mais elle seroit contre vous, parce que le passage du quine qui est sur la dixieme case, est fermé par deux dames qui y sont accouplées, ainsi cela lui vaudroit six points, cette dame étant dans sa premiere table, où chaque moyen par doublet vaut six points.

Si sur ce même jeu vous faisiez sonné, vous battriez d'abord le coin, parce que vous avez deux dames en votre sixieme case, vous battriez encore la dame de votre adversaire qui est en sa cinquieme case, parce que vous avez le passage ouvert dans son coin; vous battriez aussi celle qu'il a découverte en sa huitieme case, en comptant de là votre troisieme; ainsi ce coup vous vaudroit, parce que c'est un doublet, six du coin, six de la dame, qui en est la cinquieme case, & quatre sur celle qui est sur la huitieme, qui font seize points, c'est-à-dire une partie double & quatre sur l'autre.

Ce même coup vaudroit six points à votre adversaire, parce que vous battriez contre vous la dame qu'il a découverte en sa première case en comptant de là votre dixième, le passage qui est sur sa septième case étant fermé.

Il est bon de vous dire qu'il y a cette différence entre les doublets & les coups simples, qu'aux doublets il n'y a jamais qu'un passage, lequel se trouve fermé par une case, cela fait un jan qui ne peut, au lieu qu'aux coups simples, comme les deux nombres sont différens, il y a deux passages; ainsi quand l'un se trouve fermé, il suffit que l'autre soit ouvert pour gagner: par exemple, si en la même figure ayant les dames noires vous faisiez six & as, vous gagneriez quatre points sur la dame de votre adversaire, découverte en sa cinquième case, parce que vous la battiez, en comptant depuis votre coin; cependant le passage du six est fermé, puisque sa sixième case est pleine; mais cela ne vous fait aucun préjudice, parce que vous comptez d'abord par l'as, dont le passage se trouve ouvert dans le coin de votre adversaire, & du même trait le six vous porte sur sa dame.

La dame qui est découverte en la huitième case; vous vaudroit encore deux points, en comptant de là votre huitième, elle ne vous vaudroit que deux points, parce que n'ayant aucune dame sur votre neuvième fleche, vous ne pouvez pas la battre du six, ainsi vous ne la battez que par un moyen, les deux nombres assemblés.

Je ne vous ai rapporté ce coup que pour vous faire mieux sentir & entendre ce que c'est que passage ouvert ou fermé: car un meilleur coup pour vous (votre jeu étant disposé comme dessus) ce seroit de faire un carme, lequel vous vaudroit premièrement six du coin, en comptant de votre huitième case. Huit sur la dame de votre adversaire découverte en sa huitième case, parce que vous

la battriez du quatre en comptant de votre coin, & du carme en comptant de votre septieme case, enfin il vaudroit six sur la dame qui est découverte en la cinquieme case de votre adversaire; quoique ce coup ne vaille que six & six sont douze, & huit sont vingt points, & qu'il s'en puisse faire de plus grands, néanmoins il est très-beau en ce que vous ne donnez aucun point à votre adversaire.

Si votre jeu étant ainsi disposé vous faisiez six & as, ou bien beset, vous ne battriez point le coin de votre adversaire, parce que le coin seul ne peut battre le coin: ainsi pour battre du six & as, il faudroit avoir une surcase sur le coin, & pour le battre du beset il en faudroit deux, c'est-à-dire, deux dames outre les deux du coin.

## C H A P I T R E X.

*Des Cases, du Privilege de s'en aller, & des Ecoles:*

P Our bien caser à propos, & ne vous pas donner des obstacles, il faut, quand votre adversaire est fermé par en haut, ne pas vous presser de faire les cases basses ou avancées, parce que si vous faites gros jeu, vous battriez intailliblement contre vous les dames qu'il aura découvertes dans la case premiere & seconde.

Les cases basses, ce sont celles qui sont le plus près de votre adversaire. Il ne faut pas se hâter de les faire quand votre jeu est pressé, & que vous avez beaucoup de bois sur les cases de quine & de fanne, autrement vous vous enfilerez vous-même.

Les cases qui sont estimées les plus difficiles à faire, sont la septieme & la dixieme, & que l'on

appelle par cette raison les cases du diable.

Pour pouvoir faire ces cases plus facilement , il faut tâcher d'avoir toujours des fix à jouer.

Lorsque l'on veut caser , & que l'on veut voir les lames seulement , il faut dire j'adoube , autrement votre homme vous peut faire jouer le bois que vous toucherez , ce qui souvent gâte votre jeu.

Quand on fait un grand coup , comme un sonné ou quine qui fait passer votre jeu , si vous gagnez de ce coup assez de points pour achever votre trou , vous pouvez vous en aller , c'est-à-dire , lever vos dames , & recommencer la Partie , qui est un grand avantage , car souvent il arrive que ces grands coups , non-seulement passent votre jeu , mais encore font gagner plusieurs parties à votre adversaire , par le moyen des dames que vous lui battez contre vous ; & vous en allant il ne gagne rien.

Lorsqu'on veut s'en aller il faut dire , je m'en vas , avant de rompre son jeu , ou du moins en le rompant.

Il faut bien prendre garde de ne pas tenir mal-à-propos , quand le jeu de votre adversaire est plus avancé & plus beau que le votre , ou que le votre se passe , de peur de courir à l'enfilade.

Celui qui s'en va a le dé , & pour jouer sans crainte d'être envoyé à l'école faute d'avoir ôté son jeton ; mais celui qui achevant son trou , le marque & joue son bois sans ôter son jeton , est envoyé à l'école de ce qu'il est marqué par le jeton ; si cependant il avoit des points de reste , il n'est envoyé à l'école que de ce qui se trouve marqué au dessus des points qui lui étoient restés.

Remarquez que vous ne pouvez plus envoyer votre adversaire à l'école du jeton ou des points qu'il a oubliés , ou même des points qu'il a marqués mal-à-propos , d'abord que vous avez joué depuis.

Quand on acheve le trou , & qu'on veut s'en al-

ler, on le peut, tant qu'on tient son jeton, ou que l'on ne l'a point ôté de sa place; mais si l'on a des points de reste, & qu'on les ait marqués, l'on ne peut plus s'en aller.

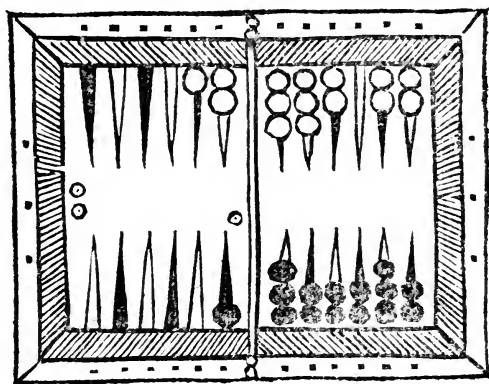
Il faut se déterminer promptement, n'étant pas permis de tenir après qu'on a dit je m'en vas, ni de s'en aller après avoir dit je tiens. Celui qui veut s'en aller ne doit pas jouer son bois, autrement il ne peut plus s'en aller.

Il faut donc bien remarquer qu'on ne peut s'en aller que lorsqu'on a achevé le trou de son dé, & non quand on l'acheve du dé ou de la perte de son adversaire.

Qui s'en va perd tous les points qu'il a de reste.

Il est très-dangereux de vouloir entretenir un jeu trop long-temps, & se fier sur l'espérance de faire petit jeu, ou de recevoir des points: car souvent il arrive que l'on est obligé de répondre, comme en la figure ci-jointe.

Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.



Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. Coin de Repos.

Votre jeu , par exemple , est les dames noires ; votre grand jan est fait , vous avez six points marqués , vous avez tenu dans l'espérance que votre adversaire vous donneroit quatre points sur la dame que vous avez découverte en votre cinquieme case , cependant il ne vous a rien donné , parce qu'il a fait six & trois , & qu'il n'a rien dans sa neuvieme case , le coup suivant vous faites un sonné , & croyant n'être pas obligé de rompre & pouvoir conserver votre plein , vous marquez avec les six points que vous avez , & six points pour votre plein , une partie bredouille , & vous vous en allez , tant parce que vous donnez six points à votre adversaire , que parce que votre jeu étant avancé , il pourroit remplir & vous enfiler.

Mais d'abord que vous avez touché votre bois , votre adversaire vous fait démarquer votre partie bredouille , & vous envoie à l'école des six points que vous avez marqués mal-à-propos pour votre plein , parce qu'il falloit le rompre , & lever une dame de votre huitieme case , pour la passer par la neuvieme de votre adversaire dans la troisieme : ainsi votre adversaire qui gagne six points sur la dame que vous lui avez battue contre vous , & six points dont il vous envoie à l'école , marque une partie bredouille.

J'ai dit qu'il vous envoyoit à l'école , d'abord que vous avez touché votre bois , parce que l'on n'envoie pas à l'école du fichet , c'est-à-dire , qu'encore que vous eussiez marqué un , deux ou trois trous , & même davantage , vous pouvez les démarquer sans crainte d'être envoyé à l'école , pourvu que vous n'ayez pas touché votre bois , joué le dé , ou ôté votre jeton , & icelui abandonné.

Observez cependant que si votre adversaire , croyant aussi-bien que vous , que vous avez gagné , ou feignant de le croire , avoit levé ses da-

mes ; ou du moins une partie en même-temps que vous , il ne seroit plus recevable à vous envoyer à l'école , étant censé avoir quitté la Partie , comme celui qui jouant aux cartes , brouille & mêle son jeu.

Quand on fait son jan , grand ou petit , ou de retour , il faut avoir soin de marquer ce qu'on gagne sur les dames découvertes , ou par le plein qu'on acheve , avant que de remplir ou faire la case qui reste à faire.

Si votre adversaire achevant son petit jan , marque les points qu'il gagne , & que par inadvertance il joue la dame avec laquelle il pouvoit remplir , pour un autre nombre , en sorte qu'après il ne puisse plus remplir : comme par exemple , si ayant fait cinq & deux , & ne pouvant remplir que du deux , il joue le cinq avec la dame dont il devoit jouer le deux pour faire son jan , vous pouvez l'envoyer à l'école faute d'avoir fait son plein , c'est-à-dire , que vous prenez pour vous les points qu'il avoit marqués pour son plein , lequel il n'a point fait , & après si son jeu est avancé , & que vous voyez qu'il ne pût gagner de son petit jan le trou , & que vous espériez pouvoir le faire passer dans votre petit jan , vous pouvez lui faire rejouer son bois , & lui faire faire son petit jan. Mais s'il avoit son jeu reculé , & des dames dans son petit jan , avec lesquelles il pût encore remplir , il faudroit laisser les choses en l'état qu'il les auroit mises.

Si au contraire votre adversaire achevant son petit jan ne marque pas les points qu'il gagne , & qu'il ne fasse pas son plein , soit par mégarde , soit à dessein , parce que son jeu étant avancé , il craint d'être obligé de passer dans votre petit jan , vous pouvez d'abord l'envoyer à l'école des points qu'il a dû marquer pour son petit jan , & ensuite lui faire faire son plein , s'il est avantageux pour vous qu'il le fasse.

Si ayant fait son petit jan , il a des dames avancées dans son grand jan , qu'il fasse un nombre par lequel il puisse passer dans votre petit jan , & qu'au lieu de passer , il rompe son petit jan , soit à dessein , soit par méprise , vous pouvez l'envoyer à l'école des points qu'il n'a pas marqués pour son jan qu'il conservoit , & outre cela le faire rejouer & passer dans votre petit jan.

A l'égard du grand jan , si votre adversaire marque les points qu'il gagne en l'achevant , & que néanmoins il ne le fasse point , parce qu'il a joué la dame avec laquelle il pouvoit remplir pour une autre marque , vous l'envoyez à l'école , & prenez pour vous les points qu'il a marqués , mais vous ne lui faites point rejouer & faire son plein , parce que vous avez intérêt qu'il n'en fasse point afin de l'enfiler.

Le même s'observe pour le jan de retour , que vous avez pareillement intérêt que votre adversaire ne fasse point.

Si votre adversaire ayant levé le premier au jan de retour , marque les points qu'il gagne , & qu'ensuite ayant empilé ses dames pour recommencer , il ôte par mégarde son jeton , vous pouvez , dès qu'il aura jetté le dé , l'envoyer à l'école des points qu'il s'est ôté.

Celui qui ayant quatre ou six points marqués , marque ce qu'il gagne avec un autre jeton. Comme , par exemple huit points , peut dès qu'il a joué son bois ou jetté le dé , être envoyé à l'école des quatre ou six points qu'il avoit , & auxquels il n'a pas pris garde.

On ne peut pas envoyer à l'école d'un trou entier , c'est-à-dire , d'un trou que l'on auroit oublié de marquer , ou qu'on auroit marqué de trop par mégarde , comme si l'on avoit marqué partie double au lieu de simple.

Cependant on envoie quelquefois à l'école de



plus que d'un trou , quand , par exemple , l'on fait un sonné , qui vaut dix-huit ou vingt points , & qu'on joue son bois avant d'avoir marqué ce qu'on gagnoit par ce sonné.

Lorsque ce n'est pas vous qui avez jetté le dé , vous pouvez toucher votre bois sans crainte d'être envoyé à l'école , ni obligé de jouer le bois que vous avez touché : par exemple , votre adversaire fait un quine , dont il ne gagne que quatre points , & ce quine lui gâte son jeu , vous croyez qu'il en a assez pour un trou & qu'il s'en ira , vous levez trois ou quatre dames de votre jeu pour vous en aller aussi , en même-temps votre adversaire qui ne s'en est point allé & ne le pouvoit , n'ayant pas achevé la partie , veut vous envoyer à l'école , faute d'avoir marqué ce qu'il vous donnoit avant qu'il eût touché votre bois ; mais il ne le peut , parce que n'étant pas à vous à jouer , vous pouvez toucher votre bois , le lever & le remettre ; & vous n'êtes à l'école de ce qui vous est donné par votre adversaire , que lorsque vous avez jetté le dé sans le marquer.

L'on n'envoie point à l'école de l'école ; c'est-à-dire , que si votre adversaire fait une école , oubliant de marquer ce qu'il gagne , & que vous ne l'en ayez envoyé à l'école , il ne peut pas vous envoyer à l'école , faute par vous de l'y avoir envoyé.

Mais si votre adversaire , croyant que vous avez fait une école , vous y envoie , alors ce n'est plus à l'école de l'école , & vous pouvez fort bien l'envoyer à l'école de ce dont il vous a envoyé à l'école mal-à-propos.

Observez qu'il se trouve des gens qui font des écoles exprès , pour ôter les moyens à leur adversaire de s'en aller.

Quand cela arrive , il faut prendre garde s'il vous est avantageux de laisser faire l'école & de

la marquer , ou si vous avez intérêt de l'empêcher , cela dépend absolument de vous , & vous devez consulter là dessus la disposition de votre jeu , & celle du jeu de votre adversaire. Il vous est libre de laisser faire l'école sans la marquer , ou de la marquer , ou bien de dire à votre adversaire de marquer ce qu'il gagne ; & s'il marque des points , quoiqu'il ne gagne rien , vous pouvez lui faire ôter son jeton , afin par ce moyen de l'empêcher de faire l'école , mais il faut que tout cela soit fait dans le même instant , c'est-à-dire , sans attendre qu'un autre coup soit joué.

Quand on envoie à l'école , il faut y envoyer de tous les points qui ont été oubliés à marquer , n'étant pas permis pour mieux faire son jeu , de n'y envoyer que de deux , quatre , ou six points ; ainsi celui qui est envoyé à l'école , peut , si c'est son avantage , vous obliger de marquer l'école toute entière , ce qui n'est point contraire à ce qui est dit ci-devant , qu'on n'envoie point à l'école de l'école. On ne peut être contraint d'envoyer à l'école ; on ne peut pareillement être mis à l'école de ce qu'on n'a pas entièrement marqué l'école , mais du moment que l'on marque une partie de l'école , l'adversaire peut obliger de marquer le tout.

## C H A P I T R E X I.

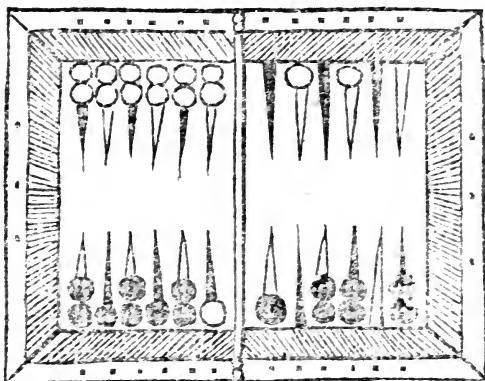
*Contenant la maniere de battre une Dame , & de remplir son jan par plusieurs moyens.*

**Q**Uoique je vous aie déjà montré la maniere de battre une dame par plusieurs moyens , néanmoins comme dans les exemples que je vous ai rapportés , celui de battre une dame par plusieurs moyens dans la premiere table qui est celle du

petit jan n'y est point , j'ai cru devoir vous en faire une démonstration particuliere , & j'y ai ajoute celle de la maniere de remplir par plusieurs moyens , afin de vous donner un parfait éclaircissement de tous les coups.

L'on peut battre une dame par plusieurs moyens , comme par exemple en la figure ci-jointe , votre adverfaire après avoir marqué une partie bredouille de son petit jan , a voulu tenir & a été obligé de passer une de ses dames dans votre cinquieme case.

Tas. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.



Tas. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. Coin de Bois. de Repos.

Vous avez les dames noires , & vous faites un cinq & trois , qui vous vaut sur la dame qu'il a découverte en la neuvieme case , six points , sur celle qui en est la septieme , quatre , & sur celle qu'il a passée en votre cinquieme case , huit points , vous en gagnez six sur celle qui est en la neuvieme case , parce que vous la battez par trois ,

moyens qui vous valent chacun deux points ; vous la battez du trois , comptant de votre coin , du cinq , comptant de votre neuvieme case ; & du cinq & trois , comptant de votre fixieme case , celle qui en est la septieme case , vous vaut quatre points , parce que vous la battez par deux moyens ; sçavoir , du cinq en comptant de votre coin , & du cinq & trois , comptant de votre huitieme case.

A l'égard de celle qui est passée en votre cinquieme case , vous la battez du cinq , en comptant de votre tas , & du trois en comptant de votre seconde case , qui sont deux moyens qui vous valent chacun quatre points.

Un plus beau coup pour vous sur ce jeu-là , seroit un quine , qui vous vaudroit huit points sur la premiere , parce que vous la battriez du doublet & double doublet , la seconde vous vaudroit autant , & la troisieme qui est dans votre cinquieme case , vous vaudroit huit points , qui feroient vingt-deux points , c'est-à-dire , partie double & dix points de reste.

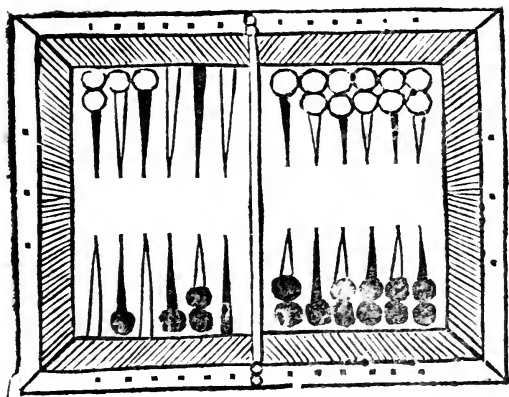
Il y auroit encore sur ce même jeu , carme ou terne , qui vous vaudroient chacun vingt points : sçavoir , six du coin , six sur la dame qui est passée en la cinquieme case , & huit sur les deux autres.

A l'égard de la maniere de faire son jan , quand on dit que pour chaque moyen que l'on remplit son jan , l'on marque quatre par simple , & six par doublet , cela s'entend quand on n'a plus qu'une demi-case à faire : car si l'on avoit encore une case entiere , quoique d'un coup de dés l'on y pût mettre les deux dames à la fois par simple ou par doublet , ce ne seroit toujours qu'un moyen ; mais si vous n'aviez , comme en la figure ci-après , qu'une demi-case à faire , & que votre jeu fût les dames noires.

Tas

1. 2. 3. 4. 5.

6. 7. 8. 9. 10. 11.



Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. Coin  
de Bois. de Repos.

Pour lors, si vous faisiez fix & trois, ou quatre & deux, comme vous rempliriez du trois & du fix, & que c'est par simple, chaque moyen vous vaudroit quatre points, & si vous faisiez terne, comme vous rempliriez du trois & du terne, chaque moyen vous vaudroit six points, étant par doublet, &c.

Mais de la maniere que le jeu de votre adversaire est disposé en la même figure, s'il faisoit un sonné, encore qu'il n'ait qu'une demi-case à faire, & que sur son tas il lui reste deux dames, néanmoins cela ne seroit compté que pour un moyen, & ne lui vaudroit que six points.

Quoiqu'on ne puisse sortir les dames de son coin, ni les y mettre l'une sans l'autre, néanmoins plusieurs personnes prétendent que si au jan de retour, l'on peut remplir par plusieurs moyens, & que comptant du coin, l'on batte juste sur la



Si la dame de votre adversaire , qui est en la septieme case , étoit sur la sixieme , & que celle qu'il a en la neuvieme case fut passée dans le petit-jan , alors s'il faisoit six & as , il ne pourroit pas dire qu'il remplit de l'as , & qu'il n'a point de six , mais il seroit obligé de jouer un six de la dame qu'il auroit en sa sixieme case , & partant ne rempliroit point. Mais si outre la dame qu'il auroit en sa sixieme case , il en avoit encore une en la septieme ou en la huitieme , il gagneroit par six & as huit points , parce qu'il rempliroit de l'as , & du six & as par puissance , comptant de son coin , parce que , suivant cette opinion , pour profiter de cette puissance , il faut non-seulement pouvoir l'emplir d'une autre dame , mais encore il faut pouvoir jouer tous les nombres que l'on a amenés ; & cela indépendamment du coin ; car , par exemple , si faisant quatre & trois , votre adversaire avoir un quatre & point de trois , il seroit obligé , s'il remplissoit du quatre , de rompre en même-temps pour jouer le trois , ou de sortir son coin ; s'il avoit le passage ouvert pour en jouer son quatre & trois . & par conséquent il ne pourroit point faire de plein ce coup-là , & ainsi ne gagneroit rien.

La raison qui détermine ceux qui sont de cet avis , est que la beauté de ce jeu , consistant principalement dans la diversité des coups & rencontres , ce coup qui arrive rarement doit être admis.

Ils donnent par exemple le jan de deux tables pour lequel l'on gagne , parce qu'on a la puissance de mettre de son dés une dame dans son coin , & l'autre dans celui de son adversaire , quoiqu'en effet on ne les mette point.

Ils disent encore que l'on a le privilege de prendre son coin , quand de son dés l'on amene deux nombres avec lesquels on pourroit mettre deux dames dans le coin de son adversaire , lequel néanmoins il n'est pas permis de prendre.

Ils ajoutent que ce coup doit être considéré comme un hasard & rencontre , qui profite à celui qui le fait , quand il a d'autres dames pour remplir par effet , de même que le jan de Mezeas profite à celui qui , ayant son coin , fait un ou deux as , lorsqu'il n'a point d'autres dames abattues , & que l'autre n'a pas son coin , que ce coup n'a point été inventé pour être joué , non plus que le jan de deux tables , mais seulement , parce qu'il n'arrive pas souvent , afin de flatter l'espérance du Joueur qui , voyant ce seul coup pour se sauver , le souhaite avec empressement.

Ceux qui sont de sentiment contraire , répondent que pour gagner & faire son plein par un , deux ou trois moyens , il faut absolument pouvoir couvrir la dernière demi-case , avec chacune des dames qui battent , qu'ainsi en la figure précédente , ou ayant les dames noires vous avez fait six & trois , ce coup ne vous vaut que huit points , parce que vous ne pouvez effectivement remplir que du trois & du six. Cela est si vrai que si le six & le trois vous manquoient , quoiqu'en comptant du coin , vous battiez juste la demi-case qui reste à couvrir ; vous ne gagneriez cependant rien , comme ceux de la première opinion en conviennent : qu'une règle certaine est , que pour chaque moyen qu'on remplit , on gagne quatre points par simple , & six points par doublet ; & que puisque l'on ne gagne rien lorsque l'on ne peut couvrir la dernière demi-case qu'en comptant du coin , il n'est pas juste que lorsqu'on la remplit d'une autre dame , l'on assemble les deux nombres que le dé a amenés , pour dire que l'on remplit encore en comptant du coin , puisqu'il est constant que ni l'une ni l'autre des deux dames qui sont dans le coin , ne peuvent jamais être jouées seules pour couvrir & faire le plein de retour.

Voilà quelles sont les diverses opinions sur ce



Coup que j'ai rapportées ici seulement pour satisfaire le Lecteur : car aujourd'hui ce coup ne fait plus de difficulté, la dernière opinion ayant prévalu, & l'on ne gagne point pour le plein ou jan de retour que l'on fait en comptant du coin, si l'on n'a une surcasse sur le coin, avec laquelle on puisse effectivement remplir.

## CHAPITRE XII.

*Contenant la démonstration de la maniere de lever & rompre le Jan de retour.*

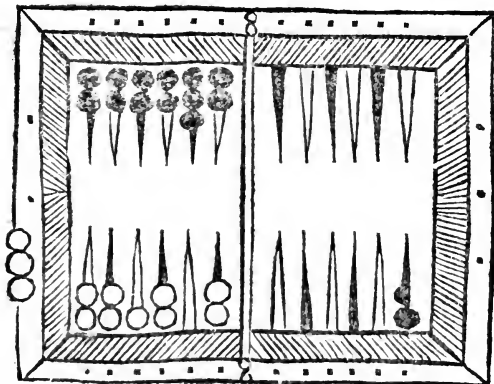
Quand d'un Jan de retour on a gagné une partie simple ou double, il vaut mieux s'en aller que de lever jusqu'à la fin, à moins qu'il n'y eût espérance de gagner encore beaucoup de points.

L'on ne leve point que l'on n'ait passé toutes les dames dans le petit-jan.

Il est dangereux au jan de retour de n'avoir pas sorti son coin ; il y a néanmoins des coups favorables, comme, par exemple, en la figure suivante, où ayant les dames noires, vous avez encore votre coin, votre plein est fait, & vous avez une surcasse sur la quatrième lame, en cet état vous faites un fix & as. Vous ne pouvez pas sortir votre coin, parce que l'as donneroit dans le coin de votre adversaire, où une dame ne peut entrer seule, vous ne pouvez point jouer de fix avec les dames qui sont dans votre coin, parce que les dames du coin n'en peuvent sortir l'une sans l'autre : vous ne pouvez pas non plus jouer le fix avec les dames qui sont passées dans le petit-jan de votre adversaire, qui composent votre jan de retour, parce qu'on ne peut lever aucunes dames du jan

de retour , que toutes ne soient passées dans le petit-jan , ainsi vous conserverez votre plein , & jouerez un as avec la surcase que vous avez sur la quatrième lame , & votre adversaire marquera deux points , pour le fix que vous ne pouvez pas jouer.

Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.



Tas de Bois. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. Coin de Repos.

Si sur ce même jeu vous faisiez cinq & as , ce feroit un très-mauvais coup , car vous seriez obligé de rompre & de jouer le cinq avec une des dames qui sont en la cinquième case , & l'as avec la surcase qui est sur la quatrième : cependant vous auriez encore l'espérance de refaire votre plein , si le coup suivant vous pouviez sortir votre coin.

Quand toutes les dames sont passées dans le petit-jan , on leve à chaque coup de dés , tout ce qui bat juste sur le bord , selon le nombre qu'on a amené , autrement on ne peut point lever , mais il faut jouer ce qui ne bat point sur le bord , com-

me en la figure précédente , où votre adverfaire faifant quine , ne peut rien lever , à caufe que fa quatrieme cafe qui bat juſte ſur le bord eſt vuide ; ainſi pour jouer ſon quine , il faut qu'il mette ſur la lame du tas , les dames qui ſont en ſa cinquieme cafe : ſi cependant il n'avoit rien en ſa cinquieme cafe , il leveroit les dames qui ſeroient en ſa troiſieme ou ſeconde cafe , parce que du moment qu'il n'y a point de dames derriere la cafe d'où doit partir le nombre qui bat ſur le bord , on leve les plus éloignées , ainſi les cafes de quine , carme & terne étant vuides , on leve pour un ſonné , les dames qui ſont ſur la deuxieme cafe , ſi cette cafe eſt encore vuide , on leve celles qui ſont ſur la premiere , &c.

Celui qui a levé le premier toutes ſes dames gagne quatre points par ſimple & ſix par doublet , c'eſt-à-dire que le dernier coup qu'il joue , ſ'il fait un doublet , il marque ſix points , ſ'il fait un nombre ſimple , il n'en marque que quatre , avec les autres points qui peuvent lui être reſtés d'ailleurs , & outre cela il a le dé pour recommencer une autre partie.

## CHAPITRE XIII.

### *De la Grande Bredouille.*

**L**A grande bredouille eſt quand l'un des Joueurs gagne le tour ou la partie de Trictrac , qui eſt compoſée de douze trous ſans interruption , le profit de la grande bredouille eſt de gagner le double de ce qui eſt en jeu , quand on eſt convenu de jouer grande bredouille.

Mais cela n'eſt guere en uſage préſentement. Quand on la jouoit autrefois , on marquoit pour ſ'en ſouvenir , ſur le bord du Trictrac avec un je-

ton percé , on peut à présent , si on la veut jouer , se servir de la même marque ou autre équipolente.

Il faut néanmoins remarquer que celui qui gagne le premier des trous , n'a pas besoin de se servir d'aucune marque , cela n'étant nécessaire qu'à celui qui marque après , pour faire connoître qu'il est en grande bredouille , c'est-à-dire , que son adversaire n'a pris aucun trou depuis lui.

Quand on interrompt la grande bredouille , il faut avoir soin de la faire démarquer pour éviter les disputes , sur-tout quand on joue sans témoins.

## C H A P I T R E X I V .

*Des Regles pour connoître combien il y a de Coups en deux Dés , & voir promptement combien il y en a pour & contre.*

**P**OUR entendre & retenir plus facilement le contenu en ce Chapitre , il faut considérer que le Trictrac se joue avec deux dés , qui portant six nombres , six quarrés ou six faces , produisent par nécessité trente-six coups , parce que les regles des sciences étant certaines , & l'Arithmétique nous ayant enseigné que , pour sçavoir combien un nombre est dans un autre , il falloit multiplier l'un par l'autre , six fois six faisant trente-six , il est impossible que dans deux dés il y ait ni plus ni moins de trente-six coups.

Et quoiqu'il paroisse d'abord , en comptant tous les coups que produisent deux dés , qu'il n'y en ait que vingt-un , comme effectivement il est vrai , qu'il n'y en a pas davantage en un sens ; sçavoir , six & as , six & deux , six & trois , six & quatre , six & cinq , sonné , cinq & as , cinq & deux , cinq & trois , cinq & quatre , quine , quatre & as , quatre & deux , quatre & trois , carme , trois &

& as , trois & deux , terne , deux & as , double deux , & enfin ambefas. Néanmoins quand on veut pénétrer plus avant , il n'est pas moins vrai de dire qu'il y a trente-fix coups , & cela est d'une certitude réelle & incontestable , comme je vais la faire voir.

Quoiqu'il semble que fix & as , & as fix ne soient qu'une même chose , il est pourtant vrai que cette même chose se produit en deux façons , & se doit compter deux fois : comme il est aisé de le voir par la table suivante : car puisque dans chaque dé il y a un as & un fix , il faut que dans les deux dés il y ait deux as & deux fix , & par conséquent fix & as , font deux coups , parce que le dé qui a produit un as une fois , peut une autrefois faire un fix , & ainsi de l'autre.

De sorte que tous les coups se divisant ou en doublet ou en coups qui ne le sont pas , que nous appellons simples , & n'y ayant que six doublets qui sont ambefas , double deux , ternes , carmes , quines & sonnés ; ces six coups doublets étant retranchés de vingt-un coups qui s'appellent , il n'en reste que quinze , lesquels se produisant chacun deux fois , font trente coups , & les six doublets ne se pouvant produire ni être dans le dé qu'une fois , font trente-fix coups.

Cela étant bien établi , bien entendu , bien vrai & bien démontré , il faut s'en faire une règle & dire au Trictrac que tout doublet est simple , parce qu'il ne peut se produire qu'une fois , & que tout simple , c'est-à-dire , qui n'est pas doublet , est double , parce qu'il peut-être produit deux fois.

Après l'établissement de cette vérité , qu'il y a trente-fix coups au Trictrac , il faut passer à voir l'utilité de cette connoissance qui est très-grande : car à tout moment on doit examiner combien il y a de coups pour & contre soi , ce qui se fait en un instant , quand on voit qu'il n'y a qu'un coup

pour soi, on conclut nécessairement qu'il y en a trente-cinq contre.

S'il y en a vingt pour soi, on sçait en même-temps qu'il y en a seize contre.

Et c'est cette connoissance qui vous détermine à jouer d'une façon ou d'une autre.

Comme on ne peut douter qu'à la blanque, où il y a plus de billets blancs que de noirs, on en tire plutôt un blanc qu'un noir, on doit dire de même au Triétrac que celui qui a vingt coups pour lui, doit en amener plutôt un de ces vingt, que non pas un des seize qui sont contre lui.

Ce n'est pas pourtant une chose assurée & certaine, le jeu n'étant jamais sans hasard, où la fortune se joue très-souvent de la prudence : cependant, quoique l'on présume de la fortune, personne de bon sens ne dira, qu'il ne vaille mieux avoir vingt coups pour soi, que de n'en avoir que seize.

*Moyens de compter combien il y a de coups pour ou contre soi.*

Pour compter avec plus de facilité combien il y a de coups pour ou contre soi, il y a deux regles qui vous l'apprendront sans peine.

Pour les comprendre, vous avez vu dans les Chapitres précédens, que l'on bat, ou que l'on est battu en trois manieres différentes, ou d'un dé seul, ou d'un autre dé seul, ou du nombre que les deux dés assemblés composent.

Par exemple, si vous faites six & cinq, vous voyez premièrement si vous battez celui contre qui vous jouez par un cinq, & puis vous voyez si vous le battez par un six, & en troisiéme lieu, vous joignez ces deux nombres ensemble qui font onze ; & vous voyez si vous le battez par onze points.

Voici deux regles qu'il faut sçavoir, toutes les fois qu'il faut assembler le nombre des deux dés,

*Première Règle.*

Si le nombre des deux dés assemblés passent six points, il ne peut y avoir qu'un ou deux, ou trois, ou quatre, ou cinq ou six coups.

S'il faut douze pour battre, il n'y a qu'un coup; parce que douze ne vient, & n'est qu'une fois dans les deux dés.

S'il faut onze points pour battre, il n'y a que deux coups, qui sont six & cinq, & cinq & six, desquels il n'y en a qu'un qui s'appelle, sçavoir, six & cinq.

S'il faut dix points, il y a trois coups, six & quatre, & quatre & six, & quine, dont il n'y en a que deux qui s'appellent; sçavoir, six & quatre & quine.

S'il en faut neuf, il y a quatre coups, six & trois, & trois & six, cinq & quatre, & quatre & cinq, desquels il n'y en a encore que deux qui s'appellent; sçavoir, six & trois, & cinq & quatre.

S'il en faut huit, il y a cinq coups qui sont six & deux, & deux & six, cinq & trois, & trois & cinq, & quaderne, desquels il n'y en a que trois qui s'appellent, qui sont six & deux, cinq & trois, & carrie.

S'il en faut sept, il y a six coups, qui sont six & as, & as & six, cinq & deux, & deux & cinq, quatre & trois, & trois & quatre, desquels il n'y en a que trois qui s'appellent, sçavoir, six & as, cinq & deux, & quatre & trois.

Voilà la maniere de compter, quand on est au delà de six points, & qu'il faut assembler le produit des deux dés pour battre celui contre lequel on joue.

*Seconde Règle.*

Il y a une autre règle à pratiquer, lorsque l'on peut battre ou être battu par un dé seul, jusqu'à six points.

Et rien n'est plus aisé que d'entendre cette regle.

On doit se souvenir qu'il faut toujours ajouter un dix au point sur lequel on peut être battu.

Si par exemple on est découvert sur un six , ajoutant dix & six , cela fait seize , & partant il y a seize coups ; sçavoir , terne , cinq & as , as & cinq , quatre & deux , deux & quatre , six & as , as & six , six & deux , deux & six , six & trois , trois & six , six & quatre , quatre & six , six & cinq , cinq & six , & enfin sonné , desquels seize coups , il n'y en a moins que neuf qui s'appellent , qui sont six & as , six & deux , six & trois , six & quatre , six & cinq , quatre & deux , cinq & as , terne & sonné. Mais parce que de ces neuf , les sept premiers se produisent deux fois , cela fait que l'on compte seize coups , suivant ce qui est observé ci-devant.

Si vous êtes découvert sur un cinq , ajoutant dix cela fait quinze , & partant il y a quinze coups ; sçavoir , trois & deux , deux & trois , quatre & as , as & quatre , cinq & as , as & cinq , cinq & deux , deux & cinq , cinq & trois , trois & cinq , cinq & quatre , quatre & cinq , quine , cinq & six , six & cinq , desquels il n'y a que huit coups qui s'appellent ; qui sont trois & deux , quatre & as , cinq & as , cinq & deux , cinq & trois , cinq & quatre , cinq & six , & quine.

Si vous êtes découvert sur un quatre , ajoutant dix , cela fait quatorze , partant il y a quatorze coups ; sçavoir , double deux , trois & as , as & trois , quatre & as , as & quatre , quatre & deux , deux & quatre , quatre & trois , trois & quatre , quatre & cinq , cinq & quatre , quatre & six , six & quatre , & carme , desquels il n'y a que huit coups qui s'appellent , qui sont double deux , trois & as , quatre & as , quatre & deux , quatre & trois , quatre & cinq , quatre & six , & carme.



Si vous êtes découvert sur un trois , ajoutant dix , cela fait treize , partant il y a treize coups ; sçavoir , deux & as , as & deux , trois & as , as & trois , trois & deux , deux & trois , trois & quatre , quatre & trois , trois & cinq , cinq & trois , trois & six , six & trois , & terne , desquels il n'y a que sept coups qui s'appellent ; sçavoir , deux & as , trois & as , trois & deux , trois & quatre , trois & cinq , trois & six , & terne.

Si vous êtes découvert sur un deux , ajoutant dix , cela fait douze , partant il y a douze coups ; sçavoir , bezet , deux & as , as & deux , deux & trois , trois & deux , deux & quatre , quatre & deux , deux & cinq , cinq & deux , deux & six , six & deux , & double deux , desquels il n'y a que sept coups qui s'appellent , qui sont bezet , deux & as , deux & trois , deux & quatre , deux & cinq , deux & six , & double deux.

Si vous êtes découvert sur un , ajoutant dix ; cela fait onze , partant il y a onze coups ; sçavoir , as & deux , deux & as , as & trois , trois & as , as & quatre , quatre & as , as & cinq , cinq & as , as & six , six & as , & bezet , desquels il n'y a que six coups qui s'appellent , qui sont as & deux , as & trois , as & quatre , as & cinq , as & six , & bezet.

Rien n'est plus simple , plus aisé , ni plus certain que cette maniere de compter.

Néanmoins il est nécessaire d'observer que ces deux regles n'ont lieu , que lorsqu'il n'y a point de passages fermés entre la dame que l'on bat , & celle d'où l'on bat : car s'il y en avoit , cela augmenteroit les coups contraires , & ces regles ne se trouveroient plus véritables.

A l'égard de la différence qu'il y a entre ces deux regles , c'est que dans la premiere , quand il faut assembler les deux dés pour battre , plus vous êtes loin , plus vous êtes en sûreté.

Dans la seconde, lorsque vous êtes battu par un dé seul, plus vous êtes près, plus vous êtes à couvert.

Vous voyez donc par ces deux regles, tous les coups par lesquels on peut toucher & battre une dame découverte, en quelque case qu'elle soit placée.

Vous pouvez, si vous voulez réduire tous ces coups, à ceux qui s'appellent, & dire pour battre une dame sur douze, il n'y a qu'un coup qui est sonné, lequel quoique doublet est ici appelé simple, parce qu'il ne se produit qu'une seule fois, n'y ayant dans deux dés, que deux six, & par conséquent que pour faire une seconde fois sonné, il faudroit que ce fût avec les deux mêmes six.

Sur onze il y a un coup double, parce qu'il se peut produire différemment, le dé qui a fait un six, pouvant faire un cinq, & celui qui fait un cinq, pouvant faire un six.

Sur dix, deux coups, dont l'un double & l'autre simple.

Sur neuf, deux coups doubles.

Sur huit, trois coups, deux doubles & un simple.

Sur sept, trois coups doubles.

Sur six, neuf coups, dont sept doubles.

Sur cinq, huit coups, dont sept doubles.

Sur quatre, huit coups, dont six doubles.

Sur trois, sept coups, dont six doubles.

Sur deux, sept coups, dont cinq doubles.

Et sur un, six coups, dont cinq doubles.

Tout ce que dessus ne vous apprend que deux choses, la premiere qu'il y a trente-six coups en deux dés; parce qu'au Trictrac, tout coup double est simple, & tout coup simple au contraire est double, par les raisons ci-devant expliquées.

La seconde vous montre la maniere de compter, ou pour mieux dire la maniere de voir & de lire

dans le Trictrac, même combien il y a de coups pour & contre soi.

Et bien que cela semble peu de chose, c'est pourtant le seul fondement sur lequel tout le jeu du Trictrac a été composé, & ce n'est que par-là que l'on apprend comment il faut jouer, placer ses dames, & conduire son jeu: c'est par-là que l'on sçait le moyen de prendre son coin, c'est par-là que l'on voit si l'on doit continuer son jeu, ou lever, & comme l'on dit, s'en aller: enfin c'est par-là que l'on voit ce que l'on doit craindre ou espérer; & dans tout le cours du jeu, on connoit aisément lequel des deux Joueurs a l'avantage.

## CHAPITRE XV.

*Contenant le Tarif de la valeur des coups.*

**J**E vous ai marqué ci-devant ce que produisoient toutes les rencontres de ce Jeu, à mesure que je vous en ai expliqué le cours; mais comme cela se trouve dispersé dans plusieurs Chapitres, j'ai cru que je devois, pour votre utilité, ramasser le tout dans un seul Chapitre.

Le Jan de trois coups vaut quatre points,	4 p.
Le Jan de deux tables vaut par simple,	4
Par doublet,	6
Le contre-Jan de deux tables vaut par simple,	4
Par doublet,	6
Le Jan de mezeas vaut par simple,	4
Par doublet,	6
Le contre-Jan de mezeas vaut par simple,	4
Par doublet,	6
Le petit-Jan fait par un moyen simple vaut	4
Par deux moyens,	8
Par trois moyens,	12

Par doublet, par un moyen,	6
Par double doublet, autrement deux moyens,	12
Le grand-Jan fait par un moyen simple, vaut	4
Par deux moyens,	8
Par trois moyens,	12
Par doublet, par un moyen,	6
Par double doublet, autrement par deux moyens,	12
Chaque dame battue dans la table du petit Jan, vaut par un moyen simple,	4
Par deux,	8
Par trois,	12
Par doublet,	6
Par double doublet,	12
Chaque dame battue dans la table du grand Jan, vaut par moyen simple,	2
Par deux,	4
Par trois,	6
Par doublet	4
Par double doublet,	8
Le coin battu par un moyen simple, vaut	4
Par doublet,	6
Le Jan de retour fait par un moyen simple; vaut	4
Par deux	8
Par trois,	12
Par doublet,	6
Par double doublet	12
Celui qui a son Jan ou plein petit, grand ou de retour, gagne tant qu'il le conserve, pour chaque coup qu'il joue par simple	4
Pour un doublet,	6
Pour chaque dame qui ne peut être jouée, on perd	2
Et il n'importe que le nombre amené soit simple ou doublet, mais l'on est obligé de jouer le plus gros nombre quand on le peut.	
Celui qui a levé le premier au Jan de retour	

gagne par simple,	.	.	.	4
Par doublet,	.	.	.	6

## CHAPITRE XVI.

*De la conduite qu'on doit tenir en ce Jeu.*

**A**près vous avoir montré le cours de cet admirable Jeu, comme il doit être accompagné d'une grande conduite, il est nécessaire de vous dire les principales maximes qui peuvent y servir.

Il faut pour jouer à ce Jeu, une grande présence d'esprit, beaucoup de modération, & point d'emportement.

Quand vous jouerez avec des inconnus, prenez bien garde que les dés soient bons & quarrés, & qu'on ne vous en glisse des faux.

Si d'abord vous faites petit jeu, tâchez de faire petit-jan, si vous amenez du gros, passez au grand-jan.

Il faut dès qu'on a jetté le dé, examiner si l'on gagne quelque chose, ou si l'on perd, & marquer son gain.

Celui-là ne jouera jamais bien, qui ne considère point l'essence du jeu avant que de caser, s'il est pressé ou non, s'il est en bredouille ou non, s'il a plusieurs ou peu de points marqués, s'il est maître de finir la partie ou non.

Il ne faut point affecter le petit Jan, quand d'abord on ne fait point d'as & de deux; on connoît après deux ou trois coups si le dé en dit, & c'est vètiler que de s'y amuser trop long-temps, à moins que son adversaire ne s'y soit arrêté aussi.

Le Jan de deux tables ne doit pareillement point être forcé ni recherché, il y faut néanmoins prendre garde, & à son contraire, de même qu'aux jans de mezeas & contre-jans de mezeas.

Quand d'un petit-jan vous aurez gagné une partie double ou simple, levez & vous en allez avec la prérogative du dé qui vous reste, de peur qu'en tenant vous ne soyez obligé de passer une de vos dames dans le petit-jan de votre adversaire : car cela est capable de vous faire perdre le tour, c'est-à-dire, la partie entière du Trictrac, ou du moins une grande quantité de points & de trous, outre que cela vous ôte une dame pour faire votre grand-jan : c'est-là principalement où doit être la conduite d'un bon Joueur, de tenir & s'en aller à propos ; il faut se déterminer selon la situation de votre jeu, & la disposition de celui de votre adversaire, s'il étoit amusé à son petit-jan, aussi-bien que vous, que son jeu fût encore bien reculé, & que vous prissiez votre coin de repos, vous feriez fort bien de tenir, parce que du débris de votre petit-jan, vous auriez bientôt fait votre grand-jan.

Si votre adversaire s'est arrêté à son petit-jan ; & que vous ne vous y soyez pas amusé, avancez le plus que vous pourrez pour le battre, & gagner les points d'un trou simple ou double, du moins pour empêcher qu'il ne gagne la partie bredouille.

Si son petit-jan étant fait, vous aviez votre coin & quelques dames dans votre seconde table, il ne faudroit pas caser, mais étendre vos dames seules, parce que vous auriez de cette façon plus de coups pour battre son coin que par doublet.

Si son jeu est fort avancé, & qu'il ne lui manque plus que quatre points pour gagner le trou, tâchez de lui fermer les passages, afin que s'il fait un grand coup, il ne puisse passer dans votre petit-jan, & qu'il soit obligé de rompre : si au contraire il lui manque huit points, laissez-lui le passage sur vous.

Les bons Joueurs ne s'arrêtent guere au petit-jan, qui n'est en effet qu'une vétille.

Si vous ne vous êtes pas amusé au petit-jan, ou que vous l'avez rompu, avancez le plus que vous pourrez votre grand-jan, faisant toujours des cases ou demi-cases, selon néanmoins la disposition du jeu de votre adversaire, & les points qu'il aura marqués ; s'il avoit, par exemple, six ou huit points, & que son jeu se pressât, il ne faudroit pas risquer, & vous tenir découvert, parce que s'il venoit à vous battre & gagner le trou, il s'en iroit, & par-là vous seriez frustré de toutes vos espérances.

Si votre adversaire jouant le premier, fait un gros coup & le joue tout d'une dame, il ne faut pas faire comme lui & vous exposer à être battu : car il n'y a que les dames éloignées qu'on peut laisser quelque temps découvertes.

Celui qui d'abord fait des cases avancées, tient son adversaire en respect ; mais il est exposé à ne pas si-tôt prendre son coin.

Il faut toujours être attentif à son jeu pour bien caser, & ne pas oublier à marquer ce que l'on gagne ; l'on doit aussi avoir l'œil sur le jeu de son adversaire, remarquer ses manieres & les fautes qu'il fait pour en faire son profit : s'il est timide & malheureux, il faut avancer & hasarder ; si au contraire il est hardi, & qu'il ait le dé heureux, il ne faut rien risquer & se tenir couvert autant qu'il sera possible.

L'on doit faire les cases septieme & dixieme préférablement à d'autres, elles sont appelées les cases du diable, parce qu'elles sont plus difficiles à faire, à cause qu'elles se trouvent dans une certaine distance de la pile ou tas des dames qui leur ôte les six.

Il y a de la science & même un grand avantage à faire toujours les cases les plus éloignées, quand par la disposition de son jeu on en a le choix.

Il faut sur-tout dans tout le cours du jeu , s'attacher à remarquer les coups qui sont les plus contraires à votre adversaire , & vous découvrir sur ses nombres , afin que s'il les fait , il vous donne des points par jan qui ne peut.

Si son grand-jan étoit fait avant le vôtre , & que son jeu fût bien pressé , il faudroit voir quel nombre il ne pourroit jouer sans rompre ; comme sans-ne , quine , six & cinq , six & quatre , ou autre nombre , & ôter les dames que vous auriez sur les fleches où ces nombres battent , afin que faisant un de ces nombres , il fût obligé de rompre & passer dans votre petit-jan.

Quand le jeu de votre adversaire est mauvais , & qu'il a huit ou dix points , il ne faut jamais laisser une dame découverte qui puisse être battue : car s'il la frappe & s'il gagne le trou , il leve & s'en va.

Si son jeu étant aussi mauvais , vous lui donnez assez de points pour achever le trou , & qu'il veuille faire l'école , dites-lui de marquer , afin par ce moyen de l'empêcher de pouvoir s'en aller : si cependant vous aviez des points , & que l'école qu'il feroit pût vous achever le trou , il ne faudra rien dire , mais marquer votre trou , parce que de cette manière vous ôteriez toujours à votre adversaire le moyen de s'en aller , puisque vous lui effaceriez tous les points qu'il auroit.

Pour ne pas oublier à marquer tous les points ou trous que vous gagnerez par votre jan que vous ferez ou que vous conserverez , ou sur les dames que votre adversaire aura découvertes , & que vous battrez par passages ouverts , ou bien même par le coin de votre adversaire , que vous battrez pareillement , il faut tâcher de vous mettre dans la tête le tarif de tous les coups de ce jeu , comme un Financier s'y met celui des monnoies , afin de ne se point tromper dans la valeur des



especes, & il seroit bon dans les commencemens de l'avoir toujours devant soi.

Quand on dit le coin au Trictrac, on entend toujours parler du coin de repos, qui est la onzieme case.

Il ne faut jamais presser son jeu, de crainte qu'étant avancé, on ne soit accablé par des gros coups, qui très-souvent se suivent.

Quand on gagne le trou simple ou double, il faut examiner si l'on doit tenir ou s'en aller; & pour le connoître, il faut faire comparaison de son jeu avec celui de son adversaire, voir lequel est mieux disposé & plus avancé, lequel a plus de bois à bas & plus de cases faites, si le vôtre est en meilleur état, vous devez tenir, c'est-à-dire, marquer les points qui pourront vous être restés, & jouer les nombres que vous avez amenés, mais si ces deux jeux étoient égaux, & que vous donnassiez plusieurs points, il faut vous en aller avec l'avantage du dé qui vous reste.

Si lorsqu'il y aura de l'égalité, vous aviez beaucoup de points de reste, & que vous ne donnassiez rien, vous pourriez tenir à cause des points restés.

Le grand-jan demande beaucoup plus de conduite que le petit-jan, il faut lorsqu'on le fait, bien examiner la disposition de son jeu, combien il manque de trous pour gagner le tour, voir si l'on a beaucoup ou peu de points de reste, combien on peut encore jouer de coups sans rompre, s'il est avantageux de s'en faire donner ou de ne s'en point faire donner; la pratique du jeu apprend cela mieux que toute instruction verbale.

Cependant, je vous dirai que si votre adversaire étoit fort avancé, qu'il fût près de rompre son jan, & que vous au contraire, vous eussiez encore deux dames ou même une seule dans votre petit-jan, alors il est à propos de vous en

faire donner , c'est-à-dire , de tenir ces dames ou une découverte dans les cases de quine ou de carme , afin que votre adversaire faisant un gros nombre , il batte ces dames contre lui , tous les passages étant fermés , puisque votre plein seroit fair.

Mais si votre adversaire n'avoit pas encore son grand-jan , & qu'il ne fallût plus qu'une demi-case ou même une case , qu'il eût du bois abattu & disposé pour couvrir sa demi-case , ou faire sa case , que vous eussiez votre jan , lequel seroit déjà avancé , alors s'il ne vous manquoit que quatre points , il ne faudroit pas vous en faire donner , parce que votre adversaire vous en donnant , & achevant votre trou de sa perte , vous ne pourriez plus vous en aller , & vous vous feriez enfiler ; néanmoins s'il ne vous falloit plus qu'un trou , il n'y auroit plus de risque pour vous , au contraire vous joueriez mal si vous ne tâchiez pas d'en recevoir.

Les bons Joueurs ne manquent pas de remarquer les nombres que le dé amene plus souvent , & tachent toujours d'avoir ces nombres , soit pour caser ou battre le coin , & sur-tout quand il faut fermer son jan.

Mais une regle générale est , qu'il faut toujours avoir , s'il est possible , des six pour caser : car les grands coups sur la fin , perdent entierement un jeu , quand on n'a point de six , & conduisent à l'enfilade.

Quand on n'a pas son coin de repos , il faut avoir les coins de sanne & de quine , appelés les coins bourgeois garnis , sur-tout quand celui contre qui l'on joue a le sien ; mais hors de ce cas il vaut mieux tenir la case de quine vuide , parce qu'étant pleine , elle presse le jeu & ôte les six.

Pour battre le coin , il faut avoir égard aux dés s'ils sont plats sur cinq & deux , on prendra les

cafes sept & dix, s'ils le font sur quatre & trois, on fera les huit & neuf plutôt que d'autres.

On appelle enfilade, lorsque le malheur vous poursuit, tellement que vous ne pouvez pas faire votre plein, & que vous faites des coups contraires en si grande quantité, que vous êtes obligé de mettre vos dames l'une sur l'autre sans pouvoir caser, en telle sorte que votre adversaire qui a le vent en poupe, ayant fait son grand jan, le conserve & passe ses dames par les passages qui se trouvent dans votre grand-jan, & les place dans votre petit-jan.

Lorsque cela arrive, s'il vous reste encore une ou deux cafes à faire, & qu'il manque à votre adversaire beaucoup de trous pour gagner le tour, il faut risquer des demi-cafes pour lui fermer les passages, & tâcher de l'obliger de rompre son jan, par ce moyen vous retirer, s'il est possible, du naufrage.

Je dis s'il lui manque encore beaucoup de trous, car s'il ne lui en falloit qu'un ou deux, il ne faudroit rien découvrir, autrement ce seroit lui donner à gagner plus facilement.

Lorsque votre jeu est tellement reculé, que votre adversaire a fait son grand jan, avant même que vous ayez pris votre coin, comme à chaque coup qu'il joue, il gagne des points par son plein & par votre coin qu'il bat, il faut pour lui ôter cette source de points prendre votre coin, quand vous devriez vous découvrir.

L'enfilade arrive encore quand on a tenu mal-à-propos un grand-jan, dans l'espérance de recevoir des points qu'on n'a point reçus, ou bien même lorsqu'on n'a pas pu s'en aller, & qu'enfin on a été obligé de rompre son plein; en sorte que celui contre qui l'on joue, trouve des passages ouverts, & conserve le sien.

Si étant pressé par quelque gros coup, vous

trouviez un passage dans le jeu de votre adversaire ; passez-y une dame , afin de vous conserver encore quelques coups à jouer sans rompre.

Pour conserver son grand-jan plus long-temps , il faut passer ses dames autant que l'on peut sur la première case de la seconde table , pour s'ôter les six à jouer , cela vous épargne une dame , & vous ne perdez que deux points.

Quand on est obligé de rompre son grand-jan par cinq & quatre , ou quatre & trois , il vaut mieux découvrir deux dames , au hasard d'y perdre quelques points , que de donner si-tôt passage à l'adversaire , parce qu'ayant le passage ouvert , il conserveroit plus long-temps son plein.

Après les grands-jans rompus , l'on passe au jan de retour.

Beaucoup de bons Joueurs n'en font point , parce que comme ils savent le danger qu'il y a de tenir mal-à-propos un grand-jan , ils s'en vont & ne viennent jamais à cette extrémité , néanmoins on y est quelquefois forcé , sur-tout quand un des Joueurs a été enfilé.

Dans le jan de retour , l'on tient toute une autre conduite qu'au grand & petit-jan ; car au lieu qu'en faisant ceux-là , on se couvre & fait des cases tant que l'on peut ; en celui-ci , au contraire , comme l'on ne craint plus d'être battu , l'on touche ses dames toutes découvertes , c'est-à-dire que l'on ne fait d'abord que des demi-cases.

Il y a néanmoins en ce jan de retour , un grand écueil qui est très-dangereux ; c'est lorsque vous n'avez pas pu quitter votre coin de repos , dont les dames ne peuvent sortir que toutes deux à la fois , alors si votre jeu est pressé , vous êtes contraint de passer vos dames , & enfin il arrive souvent que vous ne pouvez plus faire votre plein.

Pour éviter ce danger , il faut d'abord ménager votre jeu , ne pas couvrir les dames les plus

éloignées, ne pas perdre les occasions de passer vos dames, & ne pas vous obstiner mal-à-propos à empêcher votre adversaire de passer; & si-tôt qu'il n'a plus que deux cases dans son grand-jan, sortir votre coin; quand il en auroit encore trois, il faudroit le sortir si la disposition de votre jeu le demandoit, car c'est selon votre jeu, & celui de votre adversaire qu'il faut se régler.

Il y a une si grande diversité de manieres de jouer, qu'il n'est pas possible de donner des avis sur tous les coups, la disposition du jeu doit être principalement considérée; il faut éviter les coups que l'expérience nous a fait connoître être dangereux, suivre l'exemple des habiles Joueurs, & dans les grands embarras se confier en la fortune.

Il faut jouer autant qu'il sera possible suivant les regles; la plus générale de ce jeu, est qu'il faut au commencement avancer son jeu le plus que l'on peut; la raison en est, qu'il faut tâcher de prendre le coin le premier, parce qu'il est plus facile de le prendre, quand les deux coins sont vuides, puisqu'on le peut prendre, non-seulement sur soi, mais encore par le nombre que vous donne celui de votre homme, comme il est expliqué au Chapitre du coin du repos.

Celui qui a son coin le premier, se trouvant fort avancé, frappe, & toujours plus aisément dans le jeu de l'autre, qui le voyant plus près de lui, se serre & contraint son jeu pour mettre à couvert, ce qui est un très-grand désavantage: car il est encore des regles qu'il ne faut pas serrer son jeu.

Il faut sur-tout sçavoir mettre une dame dedans à propos, quand l'adversaire n'a pas des points, & qu'il n'en peut pas gagner assez pour un trou.

Il est de la prudence du Joueur de voir la conséquence qu'il y a d'être couvert, quand par-

ticulièrement il s'agit d'une partie ; & davantage ; quand il est question de deux par une bredouille , & bien plus encore , quand il y va du tout ou d'une enfilade ; c'est à quoi l'on doit avoir une application principale , pendant tout le cours du jeu , parce que c'est ordinairement par les enfilades que l'on perd ou que l'on gagne.

Sur la fin du jeu il ne se faut pas avancer que le moins que l'on pourra , & si les dés faisoient ce que l'on pourroit souhaiter , il seroit à désirer qu'ils amenassent du gros au commencement & du petit à la fin pour continuer long-temps , & éviter les enfilades.

L'on doit néanmoins donner quelque chose au hasard , puisque le succès du jeu arrive , partie par la science , & partie par le fort.

La science des nombres seroit d'une grande utilité , mais l'on n'en peut rien dire de précis , sinon que ce qui arrive plus souvent en deux dés : c'est le nombre de sept , il y en a plusieurs raisons , il vient en six façons , & tous les autres coups ne viennent qu'en une , deux , trois , quatre ou cinq façons : ambefas ou befer , double deux ou binet , ternes , carmes , quines & sonnet , ne viennent qu'en une manière ; trois & onze , viennent en deux ; quatre & dix , viennent en trois ; cinq & neuf , viennent en quatre ; six & huit , viennent en cinq ; & sept , viennent en six tout seul.

Outre cette raison qui est sensible , il y en a une inconnue , qui est que ce qui est le milieu , vient d'ordinaire le plutôt : cette démonstration est trop abstraite pour l'expliquer ici.

On remarquera seulement que sept est le milieu des deux dés , & bien qu'il semble que deux ne pouvant faire que douze , le nombre de six en soit le milieu , cela n'est pas néanmoins véritable.

Il est bien vrai que six est à moitié de douze , mais il y a de la différence entre la moitié & le milieu , & puis six n'est le milieu de douze , que lorsque l'on commence à compter par un : mais au Trictrac , où l'on ne peut jamais faire un point tout seul , sept est le milieu , se trouvant entre cinq nombres d'une part , & cinq nombres de l'autre. Il y a encore une autre démonstration , prenez le plus haut d'un dé , ce sera un six , & puis prenez le plus bas de l'autre , ce sera un as , donc le sept est le milieu.

Aussi chaque dé étant composé de six faces , savoir , de quatre , qui sont les quatre côtés , & de la face de dessus , & de celle de dessous ; & étant composé de sorte que le dessus & le dessous sont toujours sept. On voit bien que le sept est le milieu de deux dés , où l'on ne compte que le dessus , puisque quatorze est le total du dessus & du dessous de deux dés , c'est pour cela que douze & deux qui font quatorze , ne sont également l'un & l'autre qu'une fois dans le dé , comme onze & trois , qui font quatorze , n'y sont que deux fois , & dix & quatre qui font aussi quatorze , n'y sont que trois fois , de même du reste , il n'y a que sept qui se fait par six façons.

## CHAPITRE XVII.

### *Des Privileges & des Usages de ce Jeu.*

**I**L y a dans ce jeu six privileges qu'il faut mettre à profit.

L'un est de lever quand on a gagné de son dé le trou simple ou double.

L'autre est que celui qui leve & s'en va , conserve le dé pour recommencer.

Le troisieme de prendre son coin par puissance; c'est-à-dire, quand par les nombres amenés on pourroit prendre celui de l'adversaire qui est vuide.

Le quatrieme, de rompre les dés à l'adversaire, quand il n'y a point eu de convention contraire.

Le cinquieme de changer de dés.

Le sixieme de lever au jan de retour le six sur le cinq, le cinq sur le quatre, le quatre sur le trois, &c.

Quant aux usages de ce jeu, l'on y a introduit des petits quolibets pour détourner une attention sombre, car bien que ce jeu demande de l'application, il seroit ennuyeux de le jouer lentement, il faut au contraire que tout soit sûr & impromptu. C'est pour cela qu'afin d'égayer les Joueurs, l'on a introduit des mots pour rire sur tous les coups: je vous ai déjà dit au Chapitre troisieme, ceux qui se disent sur chaque doublet: voici ceux que l'on dit sur les autres coups.

Quand celui qui fait son petit-jan a commencé par les plus éloignées, ou que faisant son grand-jan, il a pressé son jeu, faisant quelques cases trop proches, on lui dit vous bridez votre cheval par la queue.

Si par plusieurs coups semblables, il a été obligé de mettre grand nombre de dames sur une même fleche, on dit voilà un bidet bien chargé.

Lorsque l'on a plusieurs dames découvertes, & que l'adversaire fait un gros coup sans rien battre, on dit en raillant, marquez tout.

Si l'adversaire ayant plusieurs dames découvertes, ne peut en couvrir aucune du coup qu'il amene, on dit tout de même en raillant, couvrez tout.

Quand l'adversaire fait un coup qui tombe sur une fleche vuide, entre-deux dames découvertes: on dit, Margot la fendue.



Lorsqu'il y a trois cases séparées par des fleches vuides , on dit voilà un rateau , mais le jeu n'en est pas beau.

Si l'on fait deux & as , on dit , deux & as n'embarraissent pas.

Si l'on fait trois & deux , on dit , trous hideux.

Quand on fait six & trois , l'on dit ; compagnon fauve-toi.

Si l'on fait six & quatre , l'on dit , s'il éclate il rompra.

Quand on remue deux dames pour jouer un nombre qu'on auroit pu jouer avec une seule dame , l'on dit un bon charpentier l'auroit fait tout d'une piece.

Lorsqu'on fait un nombre avec lequel on ne peut faire que les cases qui sont déjà faites , l'on dit , voilà une belle case à faire.

Outre tous les quolibets ci-dessus , chacun en invente à sa fantaisie , pour égayer le jeu & jouer plus agréablement.

## CHAPITRE XVIII.

### *Les Loix du Jeu du Trictrac.*

DANS le cours de cet admirable Jeu , je vous ai marqué les Loix & Regles qui s'y observent , néanmoins pour votre plus grande commodité , je les ai rassemblées dans ce Chapitre.

Ceux qui regardent jouer ne doivent rien dire ni faire aucun signe à l'un des Joueurs ; ils peuvent néanmoins décider les contestations qui arrivent , mais il faut qu'ils attendent qu'on leur demande leur avis.

Dame touchée doit être jouée , quand on n'a point dit j'adoube , avant de la toucher , c'est-à-dire , en portant la main dessus,

Qui marque les points pour son plein, & cependant ne le fait pas, parce qu'il a joué pour un autre nombre la dame avec laquelle il pouvoit couvrir, est envoyé à l'école des points qu'il avoit marqués, & il ne lui est pas permis de rejouer & faire son plein.

Celui qui case mal, par exemple, qui joue cinq & quatre pour quatre & trois, peut être obligé dès qu'il a lâché les dames, ou de rester là, ou de jouer d'une seule dame les deux nombres qu'il a amenés, si faire se peut.

L'on doit jeter les dés également, & les faire toucher la bande de l'adversaire, & non pas affecter de les laisser couler doucement pour faire petit nombre.

Il est permis de changer de dés, & de rompre quelquefois les dés de celui contre qui l'on joue.

L'on ne doit point lever les dés, que celui qui les a jetés n'ait vu & nommé, & même joué les nombres qu'il a amenés; car s'il en disconvient, & qu'il n'y eût aucuns témoins, celui qui a joué a droit de l'emporter comme il a nommé auparavant.

Quand un dé pirouette, on peut l'arrêter du fond du cornet ou d'une chiquenaude, & il est bon.

Le dé sorti du Trictrac, ou qui reste sur le bord, ou même qui reste sur l'autre dé, n'est pas bon.

Quand un dé se case, la partie qui paroît, se compte, & le coup est bon.

Si les deux parties paroissent, c'est-à-dire, que les deux trictracs soient dessous & servent de cuvette, le coup n'est pas bon, parce qu'on ne joue pas avec trois dés.

Le dé qui est sur une dame & qui appuie contre le trictrac, n'est pas bon s'il est en l'air, &

pour ſçavoir ſ'il eſt ſur ſon cube , celui qui l'a joué doit tirer doucement la dame, ſ'il y reſte , il eſt bon.

Qui joue ſon bois avant de marquer ce qu'il gagne , ne peut plus le marquer après , & eſt envoyé à l'école.

Qui jette les dés avant d'avoir marqué ce qu'il gagne par jan qui ne peut , n'eſt pas recevable à le marquer après , & on eſt envoyé à l'école.

On ne peut être forcé d'envoyer à l'école ; mais celui qui y eſt envoyé , peut obliger de marquer l'école toute entière , n'étant pas permis de n'y envoyer que d'une partie pour mieux faire ſon jeu.

Celui qui a marqué les points du jan de trois coup ; n'eſt pas obligé de le faire.

On ne peut obliger l'adverſaire de marquer les points qu'il gagne , ou ceux qu'on lui donne par jan qui ne peut , mais non par une école.

Qui marque trop ou trop peu eſt envoyé à l'école du plus ou du moins ; & ſ'il ſ'en eſt allé , on l'oblige de demeurer.

Celui qui marque le trou , double ou ſimple , efface tous les points de l'autre.

Celui qui acheve le trou de ſon dé , peut ſ'en aller ſans crainte d'être envoyé à l'école , faute d'avoir démarqué ſes points & ôté ſon jeton.

Quand on veut ſ'en aller , il ne faut pas marquer les points qu'on a de reſte , ou ſi l'on n'a pas des points de reſte , il ne faut pas jouer ſon bois ; en un mot , tant qu'on tient ſon jeton , ou que l'on ne l'a pas touché ni joué ſon bois , on peut ſ'en aller ; mais ſi on a marqué ou joué ſon bois , on eſt obligé de tenir.

Qui marquant le trou , joue ſon bois ſans ôter ſon jeton , eſt envoyé à l'école de tous les points marqués.

Si néanmoins celui qui a cueilli le jeton avoit des points de reſte , il n'eſt envoyé à l'école que du ſurplus.

Celui qui oublie de marquer les points avec deux jetons , ne peut pas marquer le trou bredouille , & ne doit marquer qu'un trou.

Lorsqu'on est en bredouille , & que l'adversaire interrompt, l'on doit ôter le deuxieme jeton.

Celui qui leve & s'en va , perd les points qu'il a de reste , mais le dé lui demeure.

Tant que l'adversaire peut faire son petit-jan , il ne peut vous obliger d'y passer une dame pour vous faire conserver votre petit-jan ; mais s'il ne peut plus le faire , il peut vous y contraindre , & vous envoyer à l'école , faute d'avoir passé & marqué les points de votre petit-plein.

On ne peut prendre son coin qu'avec deux dames , ni le quitter , qu'en ôtant les deux dames à la fois.

On ne le peut prendre par puissance , quand on le peut prendre par effet , ni quand l'adversaire a le sien.

Il n'est pas permis au jan de retour , de mettre une ni deux dames dans le coin de l'adversaire , quoiqu'il l'ait quitté , & qu'il ne puisse plus le reprendre.

Celui qui a quitté son coin , le peut encore reprendre , ou par effet si l'autre à le sien , ou par puissance s'il ne l'a plus.

On ne peut passer au jan de retour , quand la fleche sur laquelle on prend passage , n'est pas entièrement vuide.

Chaque dame qui ne peut être jouée , perd deux points.

On ne peut placer aucune dame dans le jeu de son adversaire , tant qu'il peut faire son plein.

L'on ne peut lever aucune dame au jan de retour , qu'après que toutes les dames sont entrées dans la table du petit-jan.

Celui qui a levé le premier au jan de retour , a le dé pour recommencer , outre les points qu'il gagne suivant le coup qu'il a fait.

## CHAPITRE XIX.

*Des avantages qui peuvent être donnés.*

**C**Eux qui sçavent ce jeu en perfection , peuvent donner des avantages à ceux qui n'y sont pas si forts.

Ces avantages sont le dé , qui est le plus foible.

Quine ou fanne abattu ; le coin de repos.

Carme abattu & le coin , ou tel autre nombre qu'on voudra.

Ou bien un , deux , trois , quatre , cinq , six , & même sept trous ou parties ; & encore davantage , selon la force ou la foiblesse de celui qui reçoit l'avantage.

J'ai même vu des Joueurs qui donnoient jusqu'à quatre trous à des personnes qui étoient d'égale force , sous la condition qu'ils avoient d'abord le dé , & encore à toutes les relevées.

Ainsi l'on ne peut pas ici régler précisément l'avantage que chacun doit donner ou recevoir , cela dépend absolument de la volonté de ceux qui jouent. Eux seuls peuvent connoître leur force & conduite , & sçavoir la foiblesse de ceux contre qui ils doivent jouer , & sur cela faire un avantage proportionné , qui puisse mettre la fortune dans l'équilibre.

## CHAPITRE XX.

*De ce qui n'est plus en usage.*

**T**ROIS choses ne sont plus en usage dans ce jeu ; sçavoir , jan de rencontre , margot la fendue , & la pile de malheur.

*II. Partie.*

**E**

Jan de rencontre se faisoit , quand en commençant une partie , le second coup étoit semblable au premier , si ayant le dé vous faisiez quine & que votre adversaire en fit autant , ce jan valoit quatre par simple , & six par doublet.

Margot la fendue étoit , quand de votre dé vous tombiez sur une fleche nue , entre deux dames découvertes , l'on perdoit deux par simple , & quatre par doublet.

La pile de malheur est , quand ayant rompu votre plein , le malheur vous poursuit tellement , que vous ne pouvez passer aucune dame pour faire votre jan de retour , au contraire , vous êtes forcé de truffer votre jeu sur votre coin , où vous chargez tellement le banded , qu'il arrive à la fin que toutes vos dames sont absolument sur votre coin , quand elles y sont toutes empilées , on nomme cela la pile de malheur . elle arrive rarement , mais lorsqu'elle arrivoit , l'on marquoit quatre points par simple , & six par doublet.

Aujourd'hui la pile de malheur ne produit quoi que ce soit à celui qui la fait.

### LE TRICTRAC À ÉCRIRE.

CE qu'on appelle *Trictrac à écrire*, ne change rien à la maniere de le jouer , non plus que le piquet à écrire au jeu de piquet.

Pour jouer le Trictrac à écrire , il faut avoir un crayon & deux cartes , où au haut de chacune l'on écrit le nom d'un Joueur , & chacun marque sur sa carte les points qu'il gagne , au lieu de les marquer avec les pieces d'or ou d'argent ou des Jetons.

Il faut seulement observer qu'au Trictrac à écrire , on ne sçauroit gagner ni perdre de points , que l'un des Joueurs n'ait six cales.

Du reste, l'on marque jusqu'à ce que la partie soit gagnée; l'ancienne maniere de marquer est même plus réjouissante, & moins embarrassante, puisque pour écrire ce qu'on gagne & ce qu'on perd, il faut un temps qui seroit mieux employé à donner attention à son jeu, auquel on ne scauroit en trop avoir.

## TICDIONNAIRE DES TERMES

### D U T R I C T R A C.

#### A

**A** *Battre du bois*; c'est au Trictrac abattre beaux coup de dames de dessus le premier tas, pour faire plus facilement des cases dans la suite.

*Accoupler ses dames*; c'est les mettre deux à deux sur une fleche.

*Adouber*; c'est toucher une dame pour ne la pas jouer, mais seulement pour arranger son jeu, & pour ne pas cependant être obligé de la jouer, on doit dire avant que d'y porter la main, *j'adoube*.

*Ambez as*, se dit quand on amene deux as.

*Avancer*, en terme de Trictrac, signifie *prendre son coin* le premier, qui est un très-grand avantage.

#### B

**B** *Andes de Trictrac*; ce sont les bords percés de trous, vis-à-vis chaque fleche.

*Bander les dames*, c'est les charger; c'est-à-dire; en trop mettre sur une fleche.

*Battre une dame*, c'est la frapper, ou tomber dessus: on dit, *battre le coin*.

*Bezet*, au Trictrac, signifie deux as en dés.

*Bidet*: on dit charger le Bidet, ce qui signifie

mettre grand nombre de dames sur une fleche : ce terme étoit autrefois usité, mais aujourd'hui on ne s'en sert plus.

*Bois*, au Trictrac, signifie les dames avec lesquelles on joue.

*Bredouille*, se dit quand on prend douze points, & alors on marque deux parties au lieu d'une. On appelle aussi *Bredouille*, le jeton qui sert à marquer la *Bredouille*.

## C

*Carres*, signifie deux 4, que les deux dés amènent à la fois : on les appelle aussi *quadermes* ou *Carnes*.

*Cases*, se dit au Trictrac de deux dames qui sont posées sur une même ligne ou fleche marquée sur le tablier où l'on joue, & qui empêche des dames du parti contraire de passer outre. Le septième point s'appelle *la case du diable*, parce que c'est la plus difficile à faire. Une  *demi-case* est quand il n'y a qu'une dame abattue : on dit aussi *faire des cases* : *hautes cases*, sont celles qui sont les plus éloignées de votre adversaire, & *basses cases*, celles qui en sont le plus près.

*Caser*, est lorsqu'on peut accoupler deux dames ensemble, & c'est la même chose que faire des *cases*.

*Coin*, qui dit simplement *le coin*, entend le *coin de repos*, appelé ainsi, parce qu'en effet on a l'esprit tranquille au Trictrac, quand on s'est emparé de ce *coin* ; c'est toujours la onzième *case*, non comprise celle du tas des dames. On dit encore, *coin bourgeois*, qui est la case de *quine* & de *sanne*.

*Cornet*, c'est un petit vaisseau, qui est ordinairement de corne, & dont on se sert pour jouer au Trictrac.

*Couvrir* ; on dit *couvrir une dame* ; c'est-à-dire, en mettre deux l'une contre l'autre, ce qui s'appelle autrement *caser*.



D

**D**ames ; c'est au Trictrac des morceaux d'ivoire , d'os ou de bois , plats & arrondis : on les appelle encore *tables* , il y a les blanches & les noires.

*Dames accouplées* : ce sont deux dames placées l'une contre l'autre sur une fleche.

*Dames couvertes* : c'est la même chose que *dames accouplées*.

*Dame découverte* : c'est une dame seule placée sur une lame.

*Dé* : petit os carré , marqué de tous côtés de points , & dont on se sert pour jouer au Trictrac ; il n'en faut que deux.

*Débredouiller* : c'est lorsque celui qui marque 2 jetons , est obligé d'en ôter un.

*Doublet* : c'est un jeu de *dés* qui amene deux points semblables , comme deux as , deux 4 , deux 3 , & le reste.

*Double-doublet* : c'est un jet de *dés* double.

E

**E**mpiler : on dit *empiler les dames* , c'est les mettre en tas sur la première fleche du Trictrac , qui doit être tourné de manière que la pile des dames soit du côté de derrière.

*Enfilade* , est un obstacle qu'on trouve à faire passer les dames d'un côté d'un tablier à l'autre , qui fait perdre ordinairement la partie : on dit , *courir à l'enfilade*.

*Enfiler* ; on dit au jeu de Trictrac qu'une personne est *enfilée* , pour dire qu'on lui a bouché les passages par où elle pouvoit couler ses dames d'un côté du tablier à l'autre ; si bien qu'on dit *enfiler son homme* , par la même explication de ce terme.

*Ecole* : on dit envoyer à l'école , faire une école ; marquer une école ; & cette école , est lorsqu'on oublie à marquer les points que l'on gagne.

*Etendre* : on dit étendre ses dames.

## F

**F**liche au Triètrac : c'est une maniere de clou d'ivoire ou d'os , dont on se sert pour mettre dans les trous , pour marquer combien on a de parties.

*Fleche, Voyez lame.*

## G

**G**agner : on dit au Triètrac *gagner sans bouger ; gagner le trou , ou la partie ; gagner partie bredouille ; gagner le trou , c'est la partie entiere du Triètrac.*

## J

**J**an , se dit au Triètrac , quand il y a douze dames abattues deux à deux , qui font le plein d'un des côtés du Triètrac. Il y a plusieurs sortes de *Jans*.

*Jan qui ne peut* : c'est quand on trouve l'endroit bouché par où on vouloit faire passer une dame , les autres *Jans* sont suffisamment expliqués au Chapitre IV. on peut y voir. Il y en a qui font dériver ce mot de *Janus* , auquel les Romains donnoient plusieurs faces , & qu'on l'a mis en usage dans le Triètrac , pour marquer la diversité des faces de ce jeu.

*Jeton* , petite piece ronde faite d'ivoire & dont on se sert au Triètrac pour marquer le jeu. Il y a un jeton percé pour marquer la grande *bredouille* quand on la joue.

*Impuissance. Voyez Janqui ne peut.*

*Infante* ; c'est la même chose qu'impuissance.

*Jouer* : on dit au Triètrac , *jouer tout d'une* ; c'est-à-dire , jouer une dame seule , & la mettre sur la seconde lame.

## L

**L**ames , certaines marques longues , terminées en pointes , & tracées au fond du Triètrac : il y en a vingt-quatre ; elles sont blanches & vertes , ou d'autre couleur ; c'est sur ces lames qu'on fait les cases. On les appelle autrement *fleches* ou *Languettes*.

*Langnette.* Voyez *lame*.

*Lever les dames* ; c'est lorsqu'une partie est finie , & qu'on peut en recommencer une autre.

M

**M** *Argot la fendue* ; c'est quand l'adverse partie fait un coup qui tombe sur une fleche vuide entre deux dames découvertes. Ce terme n'est plus en usage.

*Mezeas* ; on dit *jan de Mezeas*. Voyez l'explication au Chapitre IV. Il y a aussi le *contre-jan de mezeas* : il est aussi expliqué au même Chapitre.

*Moyen*. Il y a au Trictrac les *moyens* pour battre, *moyens* pour remplir, *moyens* de compter, & *moyens simples* ; ce sont des voies qui servent à parvenir au gain qu'on espere, si elles ne sont point traversées par d'autres.

O

**O** *Bstacles* ; on appelle obstacles, lorsque voulant passer on trouve les passages bouchés.

P

**P** *Artie*, on dit *partie bredouille*, qui veut dire gagner douze points sans interruption : *partie simple*, c'est douze points gagnés à plusieurs reprises.

*Passage ouvert* : c'est au Trictrac une seule dame sur une case. Ce qu'on appelle *dame découverte* & *passage fermé*, c'est lorsqu'il y en a deux.

*Piles de bois ou de dames* : ce sont des dames entassées sur la onzieme case du Trictrac.

Q

**Q** *Uadernes*. Voyez *Carmes*.

**Q** *Quines* : termes du jeu de Trictrac ; ce sont deux cinq qui viennent en un même coup de *dés*.

R

**R** *Emplir* : on dit au Trictrac, *remplir son grand-jan*, c'est-à-dire, tâcher d'avoir douze dames couvertes dans la seconde table du Trictrac.

*Rompre* : on dit *rompre le dé*, c'est porter vi-

tement la main sur les dés, après que son adversaire les a jettés.

## S

**S** *Annes* : terme de Triètrac, qui signifie deux fix en dés.

*Sonnez*. Voyez *Sannes*.

*Sortir* : on dit au Triètrac, *sortir de son coin*.

## T

**T** *Table* : se dit au Triètrac des deux côtés du tablier, où l'on joue avec des dames ou petits morceaux de bois arrondis, dont on fait des cases. On dit, *table du petit-jan*, & c'est la première table où les dames sont empilées, on appelle aussi *table du grand-jan* celle qui est de l'autre côté, parce que c'est là qu'on y fait ce jan.

*Table*. Ce mot se prend aussi pour les dames mêmes.

*Tablier*. Voyez *table*.

*Tas de bois*. Voyez *pile*.

*Termes* : terme de Triètrac, c'est un doublet qui arrive, quand le dé amène deux trois.

*Triètrac*, jeu qui se joue avec deux dés, suivant le jet desquels chaque Joueur ayant quinze dames, les dispose artistement sur des pointes marquées dans le tabier, & selon les rencontres, gagne ou perd plusieurs points, dont douze font gagner une partie, & les douze parties, le tour, ou le jeu.

*Triètrac* : se dit aussi du tablier sur lequel on joue le jeu, qui est de bois ou d'ébène, qui a d'assez grands rebords pour arrêter les dés qu'on jette, & retenir les dames qu'on arrange.

*Trou de Triètrac* : il en faut douze de chaque côté, percés chacun vis-à-vis les fleches.

*Trou au Triètrac*, signifie les parties, & il faut gagner douze trous pour une partie.

# TABLE DES CHAPITRES

## DU JEU DU TRICTRAC.

	<i>Avant propos.</i>	page 31
Chap. I.	<b>D</b> E l'excellence de ce jeu , & l'origine de son nom.	33
Chap. II.	De ce qui est nécessaire pour jouer & commencer à jouer , & combien on peut jouer ensemble.	34
Chap. III.	De la maniere de nommer & appeller les dés , & comment on doit jouer.	36
Chap. IV.	De la maniere de jouer ou jeter les dés , & quand le coup est bon ou non.	38
Chap. V.	Des jans.	40
Chap. VI.	Comment on doit marquer ce qu'on gagne.	45
Chap. VII.	De la bredouille.	47
Chap. VIII.	Du coin de repos.	49
Chap. IX.	Contenant la démonstration de la maniere de compter ce qu'on gagne ou perd.	50
Chap. X.	Des cases , du privilege de s'en alier , & des écoles.	55
Chap. XI.	Contenant la démonstration de la maniere de battre une dame , & remplir son jan par plusieurs moyens.	62
Chap. XII.	Contenant la démonstration de la maniere de lever & rompre le jan de retour.	69
Chap. XIII.	De la grande bredouille.	71
Chap. XIV.	Des règles pour connoître combien il y a de coups en deux dés , & voir promptement combien il y a de coups pour & contre.	74
Chap. XV.	Contenant le Tarif de la valeur des coups.	79

Chap. XVI. *De la conduite qu'il faut tenir en ce jeu.*

81

Chap. XVII. *Des privilèges & usages de ce jeu.*

91

Chap. XVIII. *Des loix du jeu de Triètrac.*

93

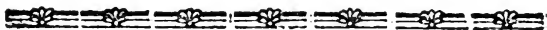
Chap. XIX. *De ce qui n'est plus en usage.* *ibid.**Le Triètrac à écrire.*

98

*Dictionnaire des termes du Triètrac.*

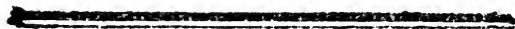
99

Fin de la Table des Chapitres.



## R E G L E S D U J E U

## D U R É V E R T I E R.



## C H A P I T R E P R E M I E R.

*De l'excellence & beauté de ce Jeu , & de l'origine de son nom.*

Tous ceux qui savent bien ce jeu , conviennent qu'il est le plus beau de tous les jeux de table , & disent qu'il est plus difficile à bien jouer au Révertier qu'au Triètrac , quoique le Triètrac paroisse d'une plus grande étendue. En effet , l'on découvre tous les jours l'excellence du Révertier , puisque nous voyons que les personnes qui savent & possèdent à fond le jeu de Triètrac , l'abandonnent , pour ainsi dire , ou du moins le négligent beaucoup dès le moment qu'elles ont goûté le Révertier : l'on trouve dans ce jeu des agrémens , qui ne se rencontrent point au Triètrac ; car quand on a pu une fois avancer son jeu , & avoir l'avant-

tage sur son homme , l'on est assuré de gagner la partie , à moins qu'il n'arrivât des coups tout-à-fait extraordinaires ; au lieu qu'au Trictrac l'on est toujours dans l'incertitude , jusqu'à ce que l'on ait gagné le dernier trou ; en un mot , l'usage & la pratique du Révertier en fait beaucoup mieux connoître les beautés que tout ce qu'on en pourroit dire.

Quant à l'origine ou étymologie du nom de ce jeu , elle se tire naturellement de la manière dont on le joue , & du mot latin *Revertere* , qui signifie revenir ou retourner , parce qu'en jouant on a fait faire à ses dames tout le tour du Trictrac , & on les fait revenir dans la même table d'où elles sont parties , comme il sera expliqué ci-après.

Il y a des gens qui ont voulu dire que ce jeu s'appelloit au Révertier , parce que quand une dame est abattue , il faut qu'elle revienne chercher à rentrer dans la table d'où l'on part ; mais cela n'a nulle apparence , & si l'on appelloit par cette raison ce jeu *Revertier* , il faudroit appeler pareillement le jeu du toute-table Révertier , puisque quand une dame y est battue , il faut qu'elle retourne chercher une rentrée. Ainsi j'estime qu'il faut s'en tenir à l'étymologie ci-devant expliquée , comme la plus vraisemblable.

## C H A P I T R E I I.

*Comment il faut disposer le jeu pour jouer.*

**L**E jeu du Révertier se joue dans un Trictrac ; dans lequel chacun empile ses dames , de manière que celles avec lesquelles vous devez jouer , soient dans le coin , à la gauche de votre homme de son côté , & celles avec lesquelles votre homme doit jouer , dans le coin de votre côté , & à votre gauche.

## C H A P I T R E I I I.

*De ce qui est nécessaire pour jouer & commencer à jouer , & combien on peut jouer ensemble.*

**I**L faut pour jouer à ce jeu que le Trictrac soit garni de quinze dames de chaque couleur , de deux cornets & de dés.

On ne joue qu'avec deux dés , & chacun se sert , c'est-à-dire , met les dés dans son cornet.

Pour commencer à jouer , l'on doit par honnêteté , donner le choix des dames noires ou blanches , à la personne que l'on considère.

Les dames blanches sont estimées plus honorables , néanmoins ceux qui ont la vue foible , préfèrent les noires , parce qu'ils voient mieux le jeu de leur homme pour le battre ou ne le pas battre quand il les a blanches.

Celui qui joue contre une Dame , lui doit donner les dames noires , parce que le noir de l'ébène fait paroître davantage la blancheur de ses mains , & ce seroit manquer à la civilité que de lui donner les blanches.

Il faut pareillement donner le choix des cornets.

Pour ce qui est des dés , l'on présente un dé à celui contre qui l'on joue , pour voir qui jouera le premier , l'on jette ensuite chacun son dé , & celui qui a fait le plus gros point , joue & commence la partie.

On ne peut jouer que deux ensemble : cependant si l'on est plus foible que celui contre qui l'on joue , l'on peut prendre un conseil de son consentement.



## CHAPITRE IV.

*Comment il faut nommer & appeller les dés.*

**I**L faut toujours nommer le plus gros nombre le premier : par exemple , six & quatre , quatre & as , trois & deux , &c.

Les doublets ont leurs noms particuliers , comme par exemple , les deux as s'appellent ambefas , beſet , ou tous les as , les deux deux , double deux , les deux trois , ternes ou tourne , les deux quatre , carmes , carnes ou quaderne , les deux cinq , quines , & les deux six , tannes ou ſonnés.

## CHAPITRE V.

*Comment il faut jouer ou jeter les Dés , & quand le coup eſt bon ou non.*

**I**L faut pouſſer les dés fort , enſorte qu'ils touchent la bande de votre homme.

Le dé eſt bon par-tout dans le Trictrac , excepté quand les deux dés ſont l'un ſur l'autre , ou ſur la bande au Lord du Trictrac , ou même s'ils ſont dreſſés l'un contre l'autre , enſorte que tous deux ne ſoient pas ſur leurs cubes.

Sur le tas ou pile des dames , ſur une ou deux dames , ou ſur l'argent , le dé eſt bon : pourvu qu'il ſoit ſur ſon cube , de maniere qu'il puiſſe porter l'autre dé , c'eſt-à-dire , qu'un autre dé demeure deſſus ſans tomber.

Le dé qui eſt en l'air , c'eſt-à-dire , qui poſe un peu ſur une dame , & eſt ſoutenu par la bande du Trictrac , contre laquelle il appuie , ou contre la pile de bois , ne vaut rien , & pour voir s'il eſt

## 110 RÈGLES DU JEU

en l'air ou non , il faut tirer doucement la table ou dame sur laquelle il est , & s'il tombe , c'est signe qu'il étoit en l'air , & qu'il n'est pas bon.

L'on peut changer de dés , tant que l'on veut ; & même rompre le dés de son homme quand on appréhende quelque coup.

Souvent aussi l'on convient de ne point rompre , & l'on établit une peine contre celui qui rompra.

Si l'on convient simplement de ne point rompre sans établir de peine , & que l'on rompe par inadvertance ou à dessein , il est permis à celui à qui on a rompu , de jouer tel nombre qu'il voudra.

---

## CHAPITRE VI.

*Comment il faut jouer ses Dames , quand on commence la partie.*

**L** Orsque l'on commence la partie , l'on ne peut faire aucune case , c'est-à-dire , mettre deux ou plusieurs dames accouplées l'une sur l'autre dans les deux tables du trictrac qui sont du côté du tas des dames de celui qui joue , & pour vous faire entendre cela facilement , imaginez-vous que vous jouez contre moi , & que le tas de vos dames est dans le coin qui est à ma gauche , sur la première lame ou fleche de la bande qui me touche , les miennes sont pareillement de votre côté & dans le coin qui est à votre gauche , nous avons tiré le dé , c'est à vous à jouer le premier , & vous amenez terne. Vous ne pouvez pas faire une case , mais il faut que vous jouiez ce terne , de manière que vous ne mettiez qu'une dame sur chaque fiche ou lame.

Avant d'aller plus loin , il faut vous avertir de deux choses. La première , qu'il faut que vous

failliez aller vos dames qui sont empilées de mon côté & à ma gauche jusqu'au coin qui est à ma droite, de là vous les passez sur les lames qui sont de votre côté à votre gauche, & les faites aller jusqu'à votre droite, & celui contre qui vous jouez doit faire la même chose.

La seconde chose qu'il faut que vous sçachiez, est que les doubles se jouent doublement, c'est-à-dire, que l'on joue deux fois le nombre que l'on a fait, soit avec une seule dame, soit avec plusieurs. Par exemple, le terne que vous avez amené, qui ne compose que six points, vous oblige d'en jouer douze, parce que c'est un doublet, & comme c'est le premier coup, & par conséquent que vous ne pouvez le jouer que de votre tas, il faut que vous jouiez d'abord trois trois, avec une seule dame que vous mettez sur la neuvième case, & que vous jouiez le quatrième trois sur la troisième case.

Il arrive souvent que l'on ne peut pas jouer tous les nombres que l'on a amenés; par exemple, quand du premier coup on fait sonné, on n'en peut jouer qu'un, parce que l'on ne peut mettre sur les lames du côté de son tas de bois, qu'une seule dame, & qu'on ne peut jouer tout d'une dame, parce que le passage se trouve fermé par le tas de bois de celui contre qui l'on joue; quelquefois aussi l'on est obligé de passer ses dames de son côté, quand après avoir joué un ou deux coups on fait un gros doublet que l'on ne peut jouer du côté où est son bois & pile des dames, c'est ce qu'il faut éviter s'il est possible, & pour cela se donner autant que l'on pourra tous les grands doublets, comme terne, carme, quine ou sonné, afin de pouvoir les jouer s'ils viennent, sans gêner son jeu.



## CHAPITRE VII.

*De la Tête.*

**Q**Uoique je vous aie dit que vous ne pouvez mettre qu'une seule dame sur les lames ou fleches du côté de votre tas, il y a néanmoins une flèche sur laquelle vous ne pouvez mettre tant que vous voulez. Cette flèche est la onzieme case, c'est-à-dire, la derniere en comptant depuis votre tas, ou pour mieux vous le faire entendre, c'est la lame du coin qui est à la droite de votre homme; c'est cette flèche ou lame que l'on nomme la tête. Il faut avoir soin de la bien garnir, parce que l'on case ensuite bien plus facilement, il n'y a aucun risque d'y mettre jusqu'à sept ou huit dames, j'ai vu de bons Joueurs qui y en mettoient jusqu'à dix & onze.

## CHAPITRE VIII.

*Des Cases, & de la maniere de battre.*

**Q**Uand vous avez mené de la gauche de votre homme, à sa droite, une partie assez considerable de vos dames, & que votre tête est bien garnie; alors il faut commencer à caser du côté de la pile de bois de votre homme, & contre icelle, le plus près que vous pourrez, joignant vos cases tant qu'il vous sera possible, & faisant des sur-cases quand vous ne pourrez pas caser, ou passant toujours des dames de votre tas à votre tête.

On appelle faire des sur-cases, quand on met une ou deux dames sur une lame, où il y en a déjà deux accouplées.

Ces sur-cases sont d'une grande utilité, & on les nomme batadour, parce qu'elles servent à battre les dames découvertes, sans qu'on soit obligé de se découvrir soi-même.

Quand vous avez fait quelques cases auprès de la pile de votre homme, si vous trouvez l'occasion de lui battre une ou deux dames, il ne faut pas la laisser échapper.

L'on appelle battre une dame, lorsqu'on met une de ses dames sur la même fleche où étoit placée celle de son homme.

L'on peut même battre en passant une ou deux dames avec une seule. Par exemple, vous faites cinq & quatre, vous jouez d'abord le cinq & vous battez une dame, & de la même dame dont vous avez joué le cinq, vous en jouez le quatre, & vous couvrez une de vos dames, ou bien vous battez une autre dame.

Toutes les dames qui sont battues hors du jeu : on les donne à celui à qui elles appartiennent, ou bien il les prend lui-même, & il ne peut plus jouer qu'il ne les ait toutes rentrées.

## C H A P I T R E I X.

### *De la maniere de rentrer.*

**C**Hacun doit rentrer les dames qu'on lui a battues du côté & dans la table où est la pile & ras de bois ; mais pour rentrer, il faut trouver des passages ouverts.

On ne peut point rentrer sur soi ; mais on peut rentrer sur son homme en le battant, quand il se trouve quelqu'une de ses dames découvertes.

Quand on rentre, on compte toutes les fleches, même celle où est le ras de bois, laquelle est la première, & par conséquent la rentrée de l'as ; ainsi

celui qui fait des as , ayant encore des dames sur son tas , ne peut point rentrer.

Comme le plus haut point d'un dé est fix , & que l'on ne rentre que par le nombre que chaque dé amene , il est visible que l'on ne peut rentrer que dans la premiere table , c'est à-dire , dans celle où est le tas de bois.

Etant donc constant que vous ne pouvez rentrer que dans cette table , & que vous ne pouvez jouer quoi que ce soit , tant que vous aurez des dames à rentrer. Vous voyez bien que si vous aviez deux ou plusieurs dames à la main , & que votre homme eût fait plusieurs cases dans cette premiere table , enforte qu'il ne restât qu'une fleche vuide , il vous feroit inutile de rentrer une dame , parce que votre homme jouant ensuite , ne manqueroit pas de battre cette dame , ainsi ce ne seroit que du temps perdu ; c'est pour cela que quand un homme a plus de dames à la main qu'il n'a de rentrées ou passages ouverts , l'on dit qu'il est hors de jeu . & il laisse jouer son homme jusqu'à ce qu'il ouvre des passages.

Il faut néanmoins vous avertir de bien prendre garde de ne découvrir aucune dame dans la table de la rentrée de votre homme , après avoir mis des dames de votre tas sur toutes les cases ou les lames de la table de votre rentrée : car quoiqu'il soit dit ci-devant que celui qui a plus de dames à la main qu'il n'a de rentrées , est hors de jeu : cependant il lui est permis de rentrer toujours une des dames qu'il a à la main. Tellement que si votre homme étoit assez heureux de vous battre une dame , dans le temps que vous vous êtes bouché toutes les rentrées , vous auriez perdu la partie , & cela quoiqu'il restât encore plusieurs dames à la main de votre homme : la raison pour laquelle vous perdriez , est que votre homme ayant joué , c'est à vous à jouer ; & cependant vous ne

pourriez absolument plus jouer, ayant une dame à la main que vous ne pourriez point rentrer, n'ayant aucun passage.

---

## CHAPITRE X.

*De la conduite qu'il faut tenir en ce Jeu.*

**Q**Uand vous avez mis votre homme hors de jeu, il faut vous appliquer à faire des cases jointes & ferrées, depuis le tas de bois de votre homme, & sur-tout vous donner bien de garde d'épouser d'abord des cases éloignées dans la seconde table, proche la tête de votre homme.

Lorsque vous aurez six cases ou tabliers, ou même sept tout de suite & bien joints, alors il faut pousser vos cases dans la table de la tête de votre homme, & toujours bien joindre vos cases, & laisser de vos dames découvertes dans la table de la rentrée de votre homme, afin qu'il soit obligé de rentrer & de vous battre.

Quand votre homme est rentré & qu'il vous a battu, il est obligé de jouer tous les nombres qu'il amène, tellement qu'insensiblement il passe son jeu dans la table de votre tête, pendant que vous menez les dames qu'il vous a battues.

Si votre homme, après être rentré, n'avoit pas encore assez vuïdé, c'est-à-dire, passé son jeu dans la table de votre tête: il faudroit vous faire battre encore, car pendant que vous rentrez & ramenez les dames qu'il vous a battues, il est obligé de jouer & de toujours passer son jeu, parce que tant que vous avez six cases jointes, il ne peut pas jouer les dames qui sont sur son tas, ou dans les cases de sa rentrée: ainsi il est obligé de jouer tout ce qui est sur sa tête & dans les autres tables, & de passer dans la table de votre tête.

Un peu de pratique de ce Jeu, vous apprendra cela mieux que tout ce que je vous en pourrois dire.

---

## CHAPITRE XI.

### *De la Double.*

**S**I après que votre homme vous a battu, & qu'il est rentré, il lui est venu des coups si contraires, qu'il n'a pu faire de case, & qu'il ait été obligé de mettre plusieurs dames découvertes: si vous pouvez en rentrant les dames qu'il vous a battues, ou après être rentré, lui battre plusieurs dames, enforte qu'il ait plus de dames à rentrer qu'il n'a de rentrées ou passages; il perd la partie double, quand on a dit en commençant qu'on jouoit la double; & si on n'est pas convenu de jouer la double, il perd simplement la partie.

Et pour vous faire mieux entendre ce que c'est que la double, il faut vous ressouvenir de ce qui a été dit ci-devant, que l'on rentre les dames battues dans la table du tas, dans laquelle, comme dans les autres tables, il n'y a que six fleches, dont la premiere est occupée par le tas ou pile des dames.

Supposons maintenant que vous avez des dames sur votre tas, qu'outre cela vous avez quatre dames sur quatre autres fleches de cette même table du tas, vous entendez bien que ce seroit déjà cinq fleches occupées, & que n'y ayant que six fleches, & ne pouvant pas rentrer sur vous, il ne vous resteroit qu'une rentrée; & si en cet état votre homme vous battoit deux dames dans une autre table, vous seriez infailliblement double, parce que vous ne pourriez jamais rentrer ces deux dames, n'ayant qu'un seul passage.



Quand on joue la double, celui qui est doublé, perd le double de ce qu'on a joué.

---

## CHAPITRE XII.

*De la maniere de lever & finir le Jeu.*

**L** Orsque ni l'un ni l'autre des Joueurs n'ont été doublés, il faut jouer & faire ses cases tous-jours jointes & s'approcher petit à petit de la tête de son homme.

Quand toutes les dames sont passées dans la table de la tête de son homme, alors à chaque coup de dé, l'on peut lever toutes celles que le nombre du dé porte sur la bande du Triètrac, de même qu'il se pratique au jeu de Triètrac, quand on rompt le jeu de retour.

Si cependant votre homme avoit encore quelques dames derriere vous, il vaudroit mieux découvrir une de vos dames la plus près de lui, pour vous faire battre, afin de lui faire entièrement passer son jeu: car si vous leviez d'abord tout ce que vous pourriez jouer, ou que vous troussassiez votre jeu sur la fleche de la tête de votre homme. il pourroit arriver par la suite que vous seriez obligé de faire table; c'est-à-dire, de laisser une dame découverte qu'il vous battoit d'abord, ensuite vous seriez peut-être obligé d'en découvrir une autre qu'il vous battoit encore, de maniere que faisant après cela des grands coups, il pourroit avoir levé avant vous.

L'on doit néanmoins se régler suivant la disposition du jeu de son homme, car si son jeu étoit entièrement passé au fond de la table de votre tête, qu'il fût empilé sur deux ou trois cases, ou même sur quatre, & qu'il n'eût qu'une ou deux dames & même trois ou quatre derriere vous,

& rien sur la tête, alors il n'y auroit rien à craindre pour vous : il ne seroit pas nécessaire de vous faire battre, & vous pourriez en toute sûreté lever ou truffer tout votre jeu.

Celui qui a plutôt levé toutes ses dames gagne la partie.

En levant, on joue les doublets doublement, comme dans le cours du jeu.

Celui qui a gagné la partie, a le dé pour la revanche.

---

## C H A P I T R E X I I I.

*Des avantages qui peuvent être donnés.*

Ceux qui possèdent ce jeu à fond, donnent des avantages à ceux qui y sont novices

Ces avantages sont différens, selon la force de celui qui les reçoit.

L'on donne le dé qui est le moindre de tous les avantages, & qui cependant ne laisse pas d'être de conséquence en ce jeu.

L'on peut donner encore le dé & six, & as abatus, ou bien quatre & trois, ou deux dames sur la tête, & même davantage à proportion de la force ou foiblesse de celui qui est avantage, n'étant pas possible de régler précisément l'avantage que chacun doit donner ou recevoir : car cela dépend absolument de la volonté de ceux qui jouent, qui seuls peuvent connoître leur force & conduire ; & sçavoir les défauts & la foiblesse de ceux contre qui ils veulent jouer, & là dessus établir un avantage qui puisse balancer la fortune, & flatter l'espérance des spectateurs, & de celui qui reçoit l'avantage.

## CHAPITRE XIV.

*Des Regles générales.*

QUand on veut cafer, & qu'on veut feulement voir la couleur de la fleche, il faut dire j'adoube, autrement on peut vous faire jouer le bois que vous avez touché, étant de regle générale que bois touché doit être joué.



# REGLES DU JEU DE TOUTE-TABLE.

## CHAPITRE PREMIER.

*De l'excellence & beauté de ce Jeu, & pourquoi il est nommé Toute-Table.*

CE jeu entre les jeux de table, tient une des premières places; il n'a pas tant de beauté que le Revertier, cependant plusieurs le préfèrent au Trictrac, parce qu'il est moins embarrassant, & qu'il ne faut pas continuellement avoir l'esprit bandé à marquer des points ou des trous.

La beauté de ce jeu consiste, non-seulement à bien jouer ses dames; mais encore à battre son homme à propos, & sçavoir bien ménager une partie double.

Ce jeu se joue dans un Triétrac, on le nomme le Jeu de Toute Table, parce que pour le jouer, chaque Joueur dispose ses dames en quatre parties ou quatre tas qu'il place diversément dans les

quatre tables du Triétrac ; c'est-à-dire , que chacun a d'abord des dames dans toutes les tables du Triétrac , comme il sera expliqué par le Chapitre suivant.

## C H A P I T R E I I.

*De la maniere de disposer le Jeu , & de placer ses dames pour jouer , & combien on peut jouer ensemble.*

**O**N ne joue que deux ensemble à ce jeu , de même qu'au Triétrac & Revertier , & on peut prendre un conseil.

Pour vous faire entendre comme il faut disposer le jeu & placer vos dames , imaginez-vous que vous êtes assis devant une table proche d'une fenêtre , laquelle est à votre gauche , que sur cette table il y a un Triétrac ouvert ; & que de l'autre côté de la table , il y a une personne contre qui vous devez jouer , qui a la fenêtre à sa droite. Il faut présentement placer vos dames dans ce Triétrac ; sçavoir , deux sur la fleche qui est dans le coin à la droite de votre homme & de son côté ; cinq sur la fleche qui est dans l'autre coin à la gauche de votre homme ; trois sur la cinquieme fleche de la table qui est de votre côté & à votre droite , & les cinq dernieres sur la premiere fleche qui joint la bande de séparation dans la seconde table de votre côté & à votre gauche.

Votre homme doit faire la même chose. Il doit mettre deux dames sur la premiere lame du coin qui est de votre côté à votre gauche , cinq sur la derniere lame du coin qui est de votre côté à votre droite , trois sur la cinquieme lame de son côté à sa gauche , & les cinq dernieres sur la premiere lame qui joint la bande de séparation dans la seconde table de son côté à sa droite.

CHAP. III.

---

### CHAPITRE III.

*De ce qui est nécessaire pour jouer & commencer à jouer, & comment il faut appeller & nommer les dés.*

**P**Our jouer à ce jeu, il faut de même qu'au Revertier, que le Trictrac soit garni de quinze dames de chaque couleur, de deux cornets & de dés.

Outre cela, il faut deux fichets pour marquer les parties, lorsque l'on joue en plusieurs parties.

On se sert soi-même, c'est-à-dire, que chacun met les dés dans son cornet, & on ne joue qu'avec deux dés.

Pour commencer à jouer, on doit de même qu'au Revertier, donner le choix des dames & des cornets.

A l'égard du dé, on tire à qui l'aura, & on nomme & appelle les nombres de même qu'au Revertier.

---

### CHAPITRE IV.

*De la maniere de jouer ou jetter les dés, & quand le coup est bon ou non.*

**L**E contenu en ce Chapitre étant encore la même chose qu'au Revertier, on y renvoie le lecteur, où il trouvera le tout amplement expliqué.

## C H A P I T R E V.

*De la maniere de jouer les dames quand on commence la Partie.*

**L** Es doublets se jouent au jeu doublement, de même qu'au Revertier, c'est-à-dire, que si vous faites quine, il faut jouer vingt points avec une ou plusieurs dames; si vous faites sanne, il en faut jouer vingt-quatre, & ainsi des autres doublets: ce qui s'entend toutefois, pourvu que vous puissiez jouer, & que le passage ne soit pas fermé par des cases de votre homme.

Au commencement de la Partie, vous pouvez jouer ou les deux dames qui sont dans le coin à la droite de votre homme, ou celles qui sont dans le coin qui est à sa gauche, ou bien celles qui sont dans les tables de votre côté, & faire des cases indifféremment dans toutes les tables; & afin que vous ne fassiez pas marcher vos dames d'un côté pour l'autre, il est bon de vous dire, qu'il faut que vos deux dames qui sont dans le coin à la droite de votre homme, viennent jusqu'au coin qui est à sa gauche; de là vous les passez de votre côté à votre droite, & vous les faites ensuite aller avec tout le reste de vos dames, dans la table qui est à votre gauche, parce que c'est dans cette table-là où il faut que vous passiez votre jeu, & qu'il faut que vous y passiez toutes vos dames, avant d'en pouvoir lever aucunes; comme vous verrez ci-après,



## CHAPITRE VI.

● *De la maniere de battre les Dames.*

**O**N bat les dames à ce jeu, de la même manière qu'au Revertier, c'est-à-dire, en plaçant sa dame sur la même lame où étoit celle de son homme, ou bien en passant. Par exemple, vous faites quatre & as, vous battez une dame que votre homme a découverte du quatre, & de la même dame dont vous avez joué le quatre, vous en jouez un as qui vous sert à couvrir une de vos dames, ou bien que vous mettez en sur-case.

Vous pouvez même d'une seule dame, battre trois & quatre dames, si vous faites un doublet, & qu'en le jouant vous trouviez ces dames-là découvertes sur vos passages.

Toutes les dames qui ont été battues, sont comme au Revertier hors de jeu; & celui à qui elles appartiennent, ne peut jouer quoi que ce soit, qu'il ne les ait toutes rentrées.

## CHAPITRE VII.

*De la maniere de rentrer.*

**J**E vous ai observé ci-devant qu'il falloit que vos deux dames, qui sont à la droite de votre homme, allassent à sa gauche, de là qu'elles vinssent à votre droite, & de votre droite dans la table qui est à votre gauche de votre côté, & que les deux dames de votre homme qui sont à votre gauche, devoient faire le même chemin, & qu'il devoit les conduire depuis votre gauche,

jusques dans la table qui est à sa droite de son côté cela vous doit faire connoître que ces deux dames qui sont absolument tout le tour du Triétrac, sont la tête ou pile de ce jeu ; toutes les dames qui ont été battues , doivent rentrer par la table où l'on place ces deux dames ; c'est-à-dire , que vous, vous devez rentrer par la table où sont vos deux dames , laquelle est à la gauche de votre homme.

Il est plus facile de rentrer à ce jeu qu'au Revertier : car non-seulement vous pouvez rentrer sur votre homme en le battant , quand il a quelques dames découvertes ; mais encore vous pouvez rentrer sur vous-même , & mettre sur une même fleche , tant de dames que vous voudrez. Par exemple , si n'ayant point encore joué vos deux dames du coin ou tête de votre jeu , vous faites un beset , & que vous ayez quatre dames à rentrer ; vous pouvez les mettre toutes sur cette même fleche où sont vos deux dames. Si vous avez quelqu'autre case dans la table de votre rentrée , vous pouvez de même y mettre tant de dames que vous voudrez : on appelle ces cases-là des Ponts , parce qu'elles servent à passer , & sont très-utiles.

---

## CHAPITRE VIII.

*De la conduite qu'il faut tenir en ce Jeu.*

**V**ous avez vu qu'il y a en ce jeu quatre tas ou piles de dames ; que la premiere qui est la tête du jeu , sont les deux dames qui sont dans le coin à la droite de votre homme ; la seconde , les cinq dames qui sont dans le coin à sa gauche ; la troisieme , les trois dames qui sont sur la cinquieme case de la table qui vous touche à votre gauche ; & la quatrieme , les cinq dames qui sont sur la premiere fleche qui joint la bande de séparation de la seconde table.



Si le premier coup que vous jouez, vous faites six & cinq, il faut jouer une des dames de votre premiere pile ou tête, & la mettre sur la seconde.

Si vous faites un six & as, il faut jouer un six de votre seconde pile, & un as de la troisieme, & faire une case.

Si vous faites trois & as, il faut jouer le trois de votre troisieme pile, & l'as de la quatrieme, & faire pareillement une case. En un mot il faut tâcher de faire quatre ou cinq cases tout de suite, autour de vos troisieme & quatrieme piles, afin d'empêcher votre homme de passer les dames de sa tête ou premiere pile.

Quand vous avez quatre ou cinq cases comme il vient d'être dit, si vous pouvez encore caser, il n'en faut pas perdre l'occasion, & toujours joindre vos cases tant que vous pourrez, & si votre homme se découvre lorsque votre jeu est ainsi avancé, il ne faut point hésiter à le battre : si au contraire le jeu de votre homme étoit plus avancé que le vôtre, & qu'il se découvrit, il ne faudroit pas le battre; car souvent les bons Joueurs tendent des pieges pour faire tomber dedans, & gagner ensuite la partie double, ou du moins avoir la simple sûre.

Il faut donc avant de battre, examiner si votre homme ne pourra pas vous battre à son tour, & en cas qu'il vous batte, vous pourrez rentrer facilement. Un peu de pratique apprend cela en très-peu de tems.

---

## CHAPITRE XI.

### *De la maniere de lever & finir le Jeu:*

**L** Orsque l'on a passé toutes les dames dans la table de la quatrieme pile, on leve à chaque coup de dé toutes les dames qui donnent sur la

bande du Trictrac, de même qu'au jan de retour; quand on a joué au jeu du Trictrac.

Pour chaque doublet on leve quatre dames, quand on en a qui donnent juste sur le bord. Si la case que l'on devroit lever se trouve vuide, & qu'il y ait des dames derriere pour jouer le doublet que l'on a fait sans rien lever, il faut le jouer. S'il n'y a rien derriere, on leve celles qui suivent la fleche, d'où le doublet qu'on a amené devoit partir.

Celui qui a le plutô levé toutes ses dames, gagne la partie simple.

## C H A P I T R E X.

### *De la double.*

**S**ouvent on joue en deux ou trois parties, & même en davantage, parce que ce jeu va assez vite.

Quelquefois aussi on joue à la premiere partie, & on convient que celui qui gagnera la partie double, aura le double de ce qu'on a joué.

L'on gagne la partie double quand on a levé toutes ses dames, avant que son homme ait passé toutes les siennes dans la table de sa quatrieme pile, & qu'il en ait levé une, l'on ne gagneroit que la partie simple.

Quand on joue en plusieurs parties & que l'on gagne double, on marque deux parties; celui qui a gagné recommence & a le dés.

## C H A P I T R E X I.

### *Des avantages que l'on peut donner.*

**L**es avantages que l'on peut donner à ce jeu, étant presque les mêmes qu'au jeu du Reverrier, j'y renvoie le Lecteur, où l'on en a ex-

pliqué quelques-uns, outre lesquels on donne à toute-table, ambezaz, abas & le dé, & encore d'autres qui dépendent de la convention des Joueurs.



## REGLES DU JEU DU TOURNE-CASE.

### CHAPITRE PREMIER.

*De la qualité de ce Jeu, & pourquoi on le nomme Tourne-Case.*

**C**E jeu consiste dans le seul hazard du dé; la conduite & le bien joué n'y ont aucune part.

Quelques-uns ont prétendu qu'on le nommoit Tourne-case, parce que celui à qui l'on a abattu une dame, retourne rentrer dans les cases ou table du Trictrac; mais cette explication paroît très-forcée: au lieu que l'on trouve l'étymologie naturelle du nom de ce jeu dans la manière dont on le joue, car on ne le joue qu'avec trois dames chacun, lesquelles on conduit suivant les nombres amenés, jusqu'à ce que l'on en ait fait une case; c'est-à-dire, jusqu'à ce qu'on ait mis ces trois dames sur la dernière fleche ou lame du coin; & comme cette case est faite avec trois dames, & que l'on n'a point gagné que les trois dames ne soient accouplées l'une sur l'autre, on a nommé ce jeu le Tourne-case, qui ne veut dire autre chose sinon le jeu de la case à trois dames,

## C H A P I T R E I I.

*De ce qui est nécessaire pour jouer & commencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble.*

P Our jouer à ce jeu, il faut un Triétrac garni de trois dames de chaque couleur, de deux cornets & de dés.

On ne joue que deux ensemble, & pour commencer à jouer, on donne le choix des dames & des cornets à celui que l'on considère.

Quant au dé, on tire d'abord à qui l'aura, chacun se sert, c'est-à-dire, met les dés dans son cornet, & ne joue qu'avec deux dés.

## C H A P I T R E I I I.

*De la maniere de disposer le Jeu, & placer ses Dames pour jouer.*

C E jeu se joue dans un Triétrac, comme vous avez pu entendre par ce qui est dit ci-devant.

Il s'agit présentement de placer ce Triétrac, & les dames dont vous devez jouer. Imaginez-vous que vous avez ce Triétrac sur une table, à laquelle vous êtes assis, & avez la fenêtre à votre droite, & celui contre qui vous devez jouer, est assis de l'autre côté & a la fenêtre à sa gauche. Vous ouvrez ce Triétrac, & ôtez les dames qui sont dedans, & les mettez ou sur la bande qui est à votre gauche, ou sur la table sur laquelle est le Triétrac proche la même bande, votre homme fait la même chose, & il ne reste aucune dame dans le Triétrac.

Si dans le Triétrac il y avoit toutes les dames,

nécessaires pour jouer au Trictrac ou au Revertier , vous mettez toutes ces dames à quartier , & vous n'en réservez que trois , & votre homme trois d'une autre couleur pour jouer , comme il sera expliqué ci-après.

## CHAPITRE IV.

*De la maniere de nommer & jouer ou jeter les dés ;  
& quand le coup est bon ou non.*

**O**N nomme les dés en ce jeu , de même qu'au Trictrac & Revertier.

Il faut pousser le dé fort , de maniere qu'il touche la bande de votre homme.

Il arrive rarement en ce jeu , à cause du peu de dames qu'il y a , que les coups de dés soient douteux ; néanmoins quand cela arrive , on suit la même règle qu'au Trictrac & Révertier.

## CHAPITRE V.

*De la maniere de jouer les dames , quand on commence la Partie.*

**A**Yant mis trois dames à part pour jouer , si vous avez gagné le dé , vous jouez , & si vous faites d'abord six & cinq , vous ne pouvez jouer que le cinq , parce qu'en ce jeu c'est une règle qu'on ne joue jamais que le plus bas nombre.

Si après avoir fait six & cinq , vous faites sonné , vous n'en pouvez jouer qu'un , il faut que vous le jouiez avec la même dame dont vous avez déjà joué un cinq , parce que si vous le jouiez avec une autre dame , il faudroit passer par dessus celle dont vous avez joué le cinq , & en ce jeu il

n'est pas permis de passer aucune dame par dessus l'autre , il faut qu'elles se suivent & marchent l'une après l'autre.

Afin que vous entendiez mieux ce qui vient d'être dit , il faut vous dire que les trois dames que vous aviez d'abord hors du Triâtrac à votre gauche, doivent aller l'une après l'autre jusqu'au coin de la seconde table qui est à votre droite. Celui qui joue contre vous , doit pareillement conduire ses trois dames , depuis la droite jusqu'au coin qui est à sa gauche ; mais avant que ces dames puissent arriver à ce coin, que l'on peut nommer le coin de repos , elles sont plusieurs fois battues de part & d'autre.

## CHAPITRE VI.

### *De la maniere de battre les dames.*

**C**OMME les deux Joueurs jouent & marchent également dans les mêmes tables & vis-à-vis l'un de l'autre , chaque fois que le nombre du dé porte une dame sur une flèche , qui se rencontre vis-à-vis de celle où il y a une dame de celui contre qui l'on joue , cette dame est battue , & celui contre qui on joue est obligé de la prendre & de la rentrer dans le jeu.

L'on bat en ce jeu malgré soi , parce que comme il a été observé , l'on est obligé de jouer toujours le plus petit nombre , & qu'on ne peut point passer une dame par dessus l'autre : par exemple , votre homme fait d'abord trois & deux , il faut qu'il joue le deux qui est le plus petit nombre. Si vous faites deux & as , vous ne pouvez pas battre & jouer le deux ; & vous êtes contraint de jouer l'as , parce que c'est le plus petit nombre.

Si votre homme fait le second coup , six & deux ,

il faut par la raison ci-dessus , qu'il joue le deux de la même dame dont il avoit déjà joué un deux , parce que c'est encore une des règles de ce jeu , qu'on ne peut accoupler ses dames , sinon dans le coin de repos ; votre homme ayant joué ce second deux , il a sa dame sur la quatrième case de la première table de son côté , vous avez votre as sur la première table de votre côté ; ainsi si vous faites quatre & trois , vous ne pouvez pas vous dispenser de battre la dame de votre homme , c'est-à-dire , de mettre votre dame sur la quatrième case de votre côté , vis-à-vis la sienne ; parce que vous ne pouvez jouer le trois qui est le plus petit nombre , qu'avec la dame dont vous avez joué l'as , ne vous étant pas permis de passer une dame par dessus l'autre.

Votre homme qui a été battu , reprend donc sa dame & joue ; s'il fait cinq & quatre , il vous bat à son tour , étant contraint de jouer le quatre.

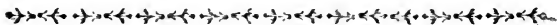
Cette règle qu'on ne peut passer ses dames l'une sur l'autre , fait que l'on joue souvent beaucoup de coups inutiles , sur-tout quand on a mené & conduit ses dames ; sçavoir , l'une dans un coin , & les deux autres tout contre ; en sorte qu'on ne peut les mettre sur le coin , qu'en faisant un as , & puis un deux , & l'on souhaite alors avec empressement d'être battu , pour sortir de cette gêne.

## CHAPITRE VII.

### *Du Coin de Repos.*

**L**E coin de repos en ce jeu est la douzième case. Il est appelé coin de repos , parce que les dames qui y sont une fois entrées , sont en sûreté , & ne peuvent plus être battues , & c'est un grand avantage en ce jeu , pour celui qui y en met une le premier.

Celui qui le plutôt a mis ses trois dames dans son coin a gagné la partie. S'il les y mettoit toutes trois avant que son homme y en eût mis aucune, il gagneroit double si on en étoit convenu.



## R E G L E S D U J E U

## DES DAMES RABATTUES.

## CHAPITRE PREMIER.

*De la qualité de ce jeu, & pourquoi on le nomme des dames rabattues.*

**C**E jeu est de tous les jeux de table, un des plus faciles à apprendre, & l'on peut dire que le hasard seul y décide.

On le nomme le jeu des dames rabattues, parce que l'on y rabat effectivement toutes ses dames les unes après les autres, & on les couche toutes plates l'une devant l'autre, comme il sera expliqué ci-après.



## CHAPITRE II.

*De ce qui est nécessaire pour jouer & commencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble.*

**C**E jeu se joue dans un Triétrac, qui doit être garni de quinze dames de chaque couleur, de deux cornets, & de dés.

On ne le peut jouer que deux ensemble, & pour commencer on donne le choix des dames & des cornets à celui que l'on considère ou chez qui l'on joue, ou qui joue chez vous.



## DES DAMES RABATTUES. 133

Pour ce qui est du dé, on tire à qui l'aura.

On ne joue qu'avec deux dés, & chacun se sert, c'est-à-dire, met les dés dans son cornet.

---

### CHAPITRE III.

*De la maniere de disposer le jeu & placer ses Dames pour jouer.*

**Q**Uand on veut jouer à ce jeu, & qu'on a ouvert le Trictrac, il faut que chacun mette toutes ses dames dans la table du Trictrac, la plus près du jour, & là qu'il fasse six piles ou tas de ses dames, sur toutes les flèches qui sont de son côté; sur chacune des trois premières flèches, proche le jour, il faut mettre deux dames qui font six dames, & sur chacune des trois autres flèches, qui sont jusqu'à la bande de séparation, il faut mettre trois dames, qui, avec les six précédentes, composent les quinze dames de chaque Joueur.

Sur-tout il faut observer de mettre toutes ses dames l'une sur l'autre, & non point accouplées en maniere de case.

---

### CHAPITRE IV.

*De la maniere de nommer & jouer ou jeter les dés ; & quand le coup est bon ou non.*

**O**N nomme le dé en ce jeu, de même qu'aux autres jeux de table, c'est-à-dire, le plus gros nombre le premier.

Les doublets ne s'y jouent qu'une fois, de même qu'au Trictrac.

Il faut jouer le dé rondement sans hésiter, & le faire toucher du moins la bande de son homme. ¶

est bon par-tout dans le Trictrac, pourvu qu'il ne soit en l'air.

Il est permis de changer de dés , & même de rompre quand on appréhende quelques coups.

L'on peut aussi convenir de ne point rompre , & établir une peine contre celui qui rompra.

## C H A P I T R E V.

### *De la maniere de jouer ses Dames.*

**Q**Uand chacun a empilé ses dames, suivant ce qui est observé ci-devant, celui qui a gagné le dé, joue, & rabat de dessus sa pile deux dames, suivant le nombre qu'il a fait.

On commence à compter par la case la plus près du jour, ainsi celui qui a fait six & as, abat la dame qui est empilée sur la premiere case, où il n'y a que deux dames, & par-là il joue l'as.

Pour le six, il abat une des trois dames qui sont sur la case qui joint la bande de séparation.

Vous entendez par-là, que l'on prend l'as sur la premiere case ou pile, le deux sur la seconde, le trois sur la troisieme, le quatre sur la quatrieme, le cinq sur la cinquieme, & le six sur la sixieme pile, qui est la derniere.

Vous voyez d'abord que cette maniere de jouer les nombres, est bien différente des autres jeux de table, où par exemple pour jouer un six l'on place la dame six flèche au dessus de l'endroit d'où elle part, au lieu qu'ici l'on ne fait que mettre la dame à bas, sur la même flèche où elle étoit empilée.

Quand vous avez joué votre six & as, votre homme joue le dé à son tour; s'il fait un doublet, par exemple, terne ou double deux, comme sur les cases du trois & du deux il n'a qu'une dame à abattre, vous abattez l'autre pour lui; mais par-

## DES DAMES RABATTUES: 135

ce qu'il a fait un doublet, il a encore le dé, & joue derechef; & s'il fait un second doublet, il rejoue encore. En un mot, celui qui fait un doublet a toujours le dé, jusqu'à ce qu'il ait fait un coup simple.

Voilà donc deux choses essentielles à remarquer en ce jeu.

La première, que tout ce qui ne peut point être joué par l'un des Joueurs, l'autre le joue, supposé qu'il le puisse; & s'il ne le peut pas, il n'est joué ni par l'un ni par l'autre.

Par exemple, votre homme a d'abord fait deux & as qu'il a joué, vous avez ensuite joué, & avez amené le même coup que vous avez pareillement joué, votre homme rejoue & fait encore deux & as; il ne les joue point, ni vous non plus, parce que vous n'avez ni l'un ni l'autre aucun de ces nombres, les ayant déjà abattus.

La seconde, que celui qui fait un doublet conserve le dé, & joue tant qu'il ait fait un coup simple.

On appelle coup simple les nombres inégaux, comme sont six & cinq, cinq & quatre, trois & deux, quatre & trois, &c.

Les doublets sont deux nombres semblables, tels que sont fanne, double deux, terne, quaderne, ambezaz, quine.

Toute la conduite que ce jeu demande, c'est d'être attentif aux nombres que celui contre qui l'on joue amène, afin de ne pas manquer à jouer tout ce qu'il ne joue pas. Car celui contre qui l'on joue, n'est pas obligé de vous avertir de votre jeu; au contraire, il a intérêt que vous oubliiez à jouer tous les nombres que vous pourriez jouer, afin d'avancer son jeu plus que vous.

## CHAPITRE VI.

*De la maniere de lever & rompre son jeu.*

**A**près avoir rabattu les dames de dessus les diverses piles & tas, comme il vient d'être expliqué, celui qui le premier les a toutes rabattues, leve à chaque coup de dé les dames dans le même ordre qu'il les a d'abord jouées.

Par exemple, s'il fait beset, il leve les deux dames de la premiere case, & parce qu'il a fait un doublet, il joue encore une fois; s'il fait un second beset, il ne leve rien, ne lui étant pas permis de jouer beset tout d'une, en prenant une dame sur la seconde case, parce que chaque case en ce jeu a son nombre fixe & certain, & que la seconde case ne peut servir qu'à jouer un deux, ou deux, & la troisieme un trois, & ainsi des autres; & quoiqu'il soit dit ci-devant que les nombres que l'on ne peut pas jouer, sont joués par l'autre, cette regle reçoit ici son exception. Car, par exemple, si après que vous avez rabattu l'as, le deux, le trois, &c. il vous reste encore un cinq ou un six à rabattre, & que votre homme ayant tout rabattu, & levé un beset, ait fait un second beset; en ce cas, ni lui ni vous, ne levez rien: lui, parce qu'il n'a plus de beset à jouer; & vous, parce que c'est une des regles de ce jeu, qu'on ne peut rien lever tant que l'on n'a point abattu toutes ses dames; ainsi n'ayant point abattu toutes vos dames, non-seulement vous ne pouvez pas jouer ce que votre homme ne joue point; mais qui plus est, c'est que vous ne pouvez pas jouer vous-même les nombres que vous faites, & c'est votre homme qui les joue pour vous jusqu'à ce que vous ayez rabattu votre dernière dame; ce qui fait que bien souvent votre homme n'a plus que deux ou trois dames à lever, lorsque votre der-

nier nombre arrive , quelquefois même il n'en a plus qu'une ; mais quand une fois vous avez abattu votre dernière dame , alors vous lèvez bien plus promptement que votre homme n'a fait ; car vous ne pouvez plus rien faire pour lui , à moins que vous ne fussiez extrêmement malheureux ; lui au contraire travaille toujours pour vous , car comme il a peu de dames , il ne sçauroit si facilement faire les nombres qui lui manquent , & il arrive assez souvent que celui qui a commencé à lever , perd encore la partie.

Celui qui le premier a levé toutes ses dames , a gagné la partie.

La règle que bois touché doit être joué , n'a point lieu en ce jeu , parce que , comme il a été dit ; chaque pile de bois a son nombre fixe , étant impossible de pouvoir jouer le même nombre de différents endroits ; ainsi supposé que vous ayez fait un carme , & qu'au lieu d'abattre les dames de la quatrième case , vous ayez abattu deux dames de la cinquième , vous pouvez & même vous devez remettre vos deux dames sur votre cinquième pile , & jouer votre carme comme il doit être joué.



## REGLES DU JEU D U P L E I N.

---

### CHAPITRE PREMIER.

*De la qualité de ce Jeu , & pourquoi on le nomme le Jeu du Plein.*

**C**Eux qui sçavent jouer au Trictrac , apprennent très-facilement ce jeu , il demande quelque conduite , mais l'on peut dire que le hasard y a

plus de part que le bien joué , puisque celui qui y fait les plus grands nombres , gagne infailliblement la partie.

Il est appelé le jeu du Plein , parce que les Joueurs ne tendent qu'à remplir & faire leur plein ; c'est-à-dire , à parvenir à mettre douze dames couvertes & accouplées dans la table du grand jan , que l'on appelle au Trictrac indifféremment , grand jan ou grand plein.

## C H A P I T R E I I.

*De ce qui est nécessaire pour jouer & commencer à jouer , & combien on peut jouer ensemble.*

**L**'On joue ce jeu dans un Trictrac , dans lequel il faut qu'il y ait trente dames , moitié d'une couleur & moitié d'une autre , de deux cornets & de dés.

Ce jeu ne peut être joué qu'entre deux personnes, dont l'une ou même toutes deux peuvent prendre des conseils ou s'associer , le tout du consentement l'un de l'autre.

Avant de commencer , on doit, suivant les regles de l'honnêteté , donner le choix des dames & des cornets à la personne que l'on considère.

Ensuite on tire à qui aura le dé , pour cela chacun en prend un & jette , celui qui a fait le plus gros nombre a le dé.

On ne joue qu'avec deux dés & chacun se sert , c'est-à-dire , met les dés dans son cornet.



## C H A P I T R E I I I.

*De la maniere de disposer le Jeu & placer ses dames pour jouer.*

**I**L faut disposer le Trictrac , de la même manière que si l'on vouloit jouer au jeu du Trictrac , c'est-à-dire , qu'il faut que la table dans laquelle on veut faire son plein , soit du côté de la fenêtre.

Cela fait , chacun empile ses dames sur la première case ou lame de la table , la plus éloignée du jour , tout de même qu'au Trictrac.

## C H A P I T R E I V.

*De la maniere de nommer & jouer ou jeter les dés , & quand le coup est bon ou non.*

**L**E Lecteur trouvera l'explication du contenu en ce Chapitre , dans les regles du Revertier ; ainsi on n'en dira rien ici.

## C H A P I T R E V.

*De la maniere de jouer ses dames , & la fin du jeu.*

**V**Os dames étant empilées , comme il vient d'être dit. Il faut abattre d'abord beaucoup de bois , ensuite coucher six dames toutes plates sur les fleches du grand-jan , parce qu'il est facile de couvrir après quand on a du bois abattu.

Il est permis en ce jeu de met re une seule dame dans le coin , qu'on nomme au Trictrac , coin de repos.

Les doublets s'y jouent comme au Revertier ;  
doublement.

Il faut sur-tout bien prendre garde de ne point  
forcer son jeu , & tâcher d'avoir toujours les grands  
doublets à jouer.

Celui qui a plutôt convert toutes les dames dans  
la seconde table , a gagné la partie ; mais il n'a pas  
le dé pour la revanche , & on tire à qui l'aura.



## REGLES DU JEU

### D U T O C.



#### CHAPITRE PREMIER.

*De la qualité de ce Jeu , & pourquoi on le nomme  
du Toc.*

**T**OUS ceux qui savent le jeu du Triéstrac à fond ;  
peuvent jouer très-facilement au jeu du Toc ,  
parce que l'un & l'autre consiste dans les mêmes re-  
gles , dans la même marche & disposition du jeu.

Il est appelé le jeu du Toc , parce que le seul but  
de ceux qui jouent , est de toucher & battre leur  
adversaire , ou de gagner une partie double ou  
simple , par un jan ou par un plein , ainsi qu'il se-  
ra expliqué ci-après.





## C H A P I T R E I I.

*De ce qui est nécessaire pour jouer & commencer à jouer , & combien on peut jouer ensemble.*

C E jeu se réglant comme le Triétrac , il faut pour y jouer avoir un Triétrac garni de quinze dames de chaque couleur , qui font trente en tout , de deux cornets , de dés , & deux fiches ou fichets , pour marquer les trous ou parties , quand on joue en plusieurs parties.

L'on doit de même qu'aux autres jeux , donner le choix des dames & des cornets.

On ne joue qu'avec deux dés , & chacun se sert ; c'est-à-dire , met les dés dans son cornet.

Avant de commencer la partie , les deux personnes qui doivent jouer ( car on ne peut jouer que deux ensemble ) tirent le dé à qui l'aura.

## C H A P I T R E I I I.

*De la maniere de disposer le Jeu & placer ses Dames pour jouer.*

O N place ses dames à ce jeu de même qu'au Triétrac , c'est-à-dire , qu'on les met sur la première lame de la première table , pour les mener ensuite dans la seconde , & y faire son plein & grand-jeu.

## C H A P I T R E I V.

*De la maniere de nommer & jouer ou jeter les dés ; & quand le coup est bon ou non.*

L 'On nomme les nombres du dé en ce jeu , comme au Triétrac , c'est-à-dire , le plus gros nombre le premier.

Les doublets, ainsi qu'au Trictrac, ne s'y jouent qu'une fois.

L'on doit jouer le dé rondement, & ne point affecter de le laisser seulement couler hors du cornet, pour tâcher de faire un petit nombre.

Le dé est bon par-tout dans le Trictrac, suivant qu'il est dit dans les regles des jeux précédens, pourvu qu'il ne soit point en l'air.

## C H A P I T R E V

*De la conduite qu'il faut tenir en ce Jeu.*

**L'**On ne marque pas en ce jeu des points comme au jeu de Trictrac ; mais au lieu de points on marque un trou ou deux, selon le coup que l'on fait.

Ce jeu se joue en plusieurs trous, il dépend des Joueurs d'en fixer le nombre ; l'on peut même jouer au premier trou.

Pour vous faire entendre facilement cela, imaginez-vous que vous jouez contre moi au premier trou, que j'ai mon petit-jan fait, à la réserve d'une demi-casse, & qu'au premier coup que je joue, je fais mon petit-jan par un nombre simple, si nous jouions au Trictrac, je marquerois seulement quatre points ; mais comme c'est au Toc, au lieu de quatre points, je marque le trou, & j'ai gagné la partie, parce que nous avons joué au premier trou.

Si en commençant la partie, nous convenons de jouer au premier trou, & que la double ira, alors si je remplis par deux moyens ou par un doublet, ou que je vous batte une dame par deux moyens ou par doublet, ou en un mot, que je fasse quelque jan ou rencontre du jeu du Trictrac par doublet : comme par exemple, si je battois le coin, ou que

commençant la partie, je fis jan de deux tables par doublet, ou jan de mezeas par doublet; en ce cas, je gagnerois le double, & vous me payeriez le double de ce que nous aurions joué.

Il faut donc bien remarquer que les mêmes jans & coups du Triétrac, se rencontrent en ce jeu, tant à profit qu'à perte, pour celui qui les fait.

Quand on joue en plusieurs trous, celui qui gagne un trou de son dé, a la liberté de s'en aller de même qu'au Triétrac.

Pour ce qui est de la maniere de jouer, il faut marcher le plus serré que l'on peut, & toujours couvert tant qu'il est possible.

## F I N.

---



---

 TABLE DES CHAPITRES

## Des Regles du Jeu du Revertier.

- Chap. I. *DE l'excellence & beauté de ce jeu, & de l'origine de son nom.* pag. 106
- Chap. II. *Comment il faut disposer le jeu pour jouer.* 107
- Chap. III. *De ce qui est nécessaire pour jouer & commencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble.* 108
- Chap. IV. *Comment il faut nommer & appeller les dés.* 109
- Chap. V. *Comment il faut jouer ou jeter les dés, & quand le coup est bon ou non.* ibid.
- Chap. VI. *Comment il faut jouer ses dames quand on commence la partie.* 110
- Chap. VII. *De la tête.* 112
- Chap. VIII. *Des cases, & de la maniere de battre.* ibid.
- Chap. IX. *De la maniere de rentrer.* 113

Chap. X. <i>De la conduite qu'il faut tenir en ce jeu.</i>	115
Chap. XI. <i>De la double.</i>	116
Chap. XII. <i>De la maniere de lever &amp; finir le jeu.</i>	117
Chap. XIII. <i>Des avantages qui peuvent être donnés.</i>	118
Chap. XIV. <i>Des Regles générales.</i>	119

## TABLE DES CHAPITRES

### Des Regles du Jeu du Toute-Table.

Chap. I. <i>DE l'excellence &amp; beauté de ce jeu , &amp; pourquoi il est nommé Toute-Table.</i>	119
Chap. II. <i>De la maniere de disposer le jeu &amp; placer ses dames pour jouer , &amp; combien on peut jouer ensemble.</i>	120
Chap. III. <i>De ce qui est nécessaire pour jouer &amp; commencer à jouer , &amp; comment il faut appeller &amp; nommer les dés</i>	121
Chap. IV. <i>De la maniere de jouer ou jetter les dés , &amp; quand le coup est bon ou non.</i>	ibid.
Chap. V. <i>De la maniere de jouer les dames quand on commence la partie.</i>	122
Chap. VI. <i>De la maniere de battre les dames.</i>	123
Chap. VII. <i>De la maniere de rentrer.</i>	ibid.
Chap. VIII. <i>De la conduite qu'il faut tenir en ce jeu.</i>	124
Chap. IX. <i>De la maniere de lever &amp; finir le jeu.</i>	125
Chap. X. <i>De la Double.</i>	126
Chap. XI. <i>Des avantages que l'on peut donner.</i>	ibid.

## TABLE DES CHAPITRES.

## Des Regles du Jeu du Tourne-Cafe.

Chap. I. **D**E la qualité de ce jeu, & pourquoi  
on le nomme Tourne-café. page 127

Chap. II. De ce qui est nécessaire pour jouer & com-  
mencer à jouer, & combien on peut jouer ensem-  
ble. 128

Chap. III. De la maniere de disposer le jeu, & pla-  
cer ses dames pour jouer. ibid.

Chap. IV. De la maniere de nommer & jouer où jeter  
les dés, & quand le coup est bon ou non. 129

Chap. V. De la maniere de jouer les dames quand  
on commence la partie. ibid.

Chap. VI. De la maniere de battre les dames. 130

Chap. VII. Du coin de repos. 131

## TABLE DES CHAPITRES.

## Des Regles du Jeu des Dames rabattues.

Chap. I. **D**E la qualité de ce jeu, & pourquoi  
on le nomme des dames rabattues. 132

Chap. II. De ce qui est nécessaire pour jouer & com-  
mencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble. ibid.

Chap. III. De la maniere de disposer le jeu & placer  
ses dames pour jouer. 135

Chap. IV. De la maniere de nommer & jouer ou jeter  
les dés, & quand le coup est bon ou non. ibid.

II. Partie.

G

## 146 TABLE DES CHAPITRES.

- Chap. V. *De la maniere de jouer ses dames.* 134  
 Chap. VI. *De la maniere de lever & rompre son jeu.* 136
- 

## T A B L E D E S C H A P I T R E S.

### Des Regles du Jeu du Plein.

- Chap. I. **D**E la qualité de ce jeu, & pourquoi  
 on le nomme jeu du plein. pag. 137  
 Chap. II. *De ce qui est nécessaire pour jouer & com-  
 mencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble.* 138  
 Chap. III. *De la maniere de disposer le jeu, & pla-  
 cer ses dames pour jouer.* 139  
 Chap. IV. *De la maniere de nommer & jouer ou jetter  
 les dés, & quand le coup est bon ou non.* ibid.  
 Chap. V. *De la maniere de jouer ses dames, & la fin  
 du jeu.* ibid.
- 

## T A B L E D E S C H A P I T R E S

### Des Regles du Jeu du Toc.

- Chap. I. **D**E la qualité de ce jeu, & pourquoi  
 on le nomme du Toc. pag. 140  
 Chap. II. *De ce qui est nécessaire pour jouer & com-  
 mencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble.* 141  
 Chap. III. *De la maniere de disposer le jeu & placer ses  
 dames pour jouer.* ibid.  
 Chap. IV. *De la maniere de jouer ou jetter les dés, &  
 quand le coup est bon ou non.* ibid.  
 Chap. V. *De la conduite qu'il faut tenir en ce jeu.*

Fin des Tables des Chapitres.



# PRÉFACE.



L seroit inutile de dire beaucoup de choses à la louange du jeu des Echecs, après que tant de célèbres Auteurs anciens & modernes en ont fait l'éloge.

Dom *Pietro Carrera*, qui nous a donné l'an 1617 un gros volume sur l'origine & le progrès de ce Jeu, nous donne en même-temps une liste qui en contient un nombre trop grand pour entrer dans les pages que j'ai destinées à cette Préface ; j'en nommerai cependant quelques-uns des plus célèbres, & des mieux connus dans le monde, qui, selon lui, ont parlé à l'avantage de ce noble jeu : ce sont *Herodote*, *Euripide*, *Sophocle*, *Philostate*, *Homere*, *Virgile*, *Aristote*, *Senèque*, *Platon*, *Ovide*, *Horace*, *Quintilien*, *Martial*, *Vida*, &c. Ce même *Carrera* fait voir, & soutient par des raisons qui paroissent assez convaincantes, que la plupart des susdits Auteurs, & plusieurs autres, attribuent l'invention de ce Jeu à *Palamede*. Il est vrai qu'il s'en trouve un grand nombre d'une opinion contraire : quelques-uns veulent qu'il ait existé avant lui : d'autres nous assurent que le *Philosophe Serse*, Conseiller d'*Ammolin*, Roi de Babylone, l'inventa pour détourner ce Prince de son penchant naturel à la cruauté, en l'amusant avec quelque chose de nouveau,

de divertissant & de spéculatif. Il est dit que les Egyptiens rangerent ensuite ce jeu au nombre des Sciences, dans un temps même où personne ne les possédoit qu'eux : ce fut apparemment sur ce principe,

*Scientia est eorum, quæ consistunt in intellectu.*

Cependant, comme il y a si long-temps que ce Jeu ou Science existe, & qu'il est moralement impossible d'en fixer l'Auteur, il n'est pas étonnant de voir tant d'opinions différentes à son sujet, & qu'il s'en trouve d'assez opiniâtres pour soutenir qu'il n'y a pas trois cens ans que ce jeu est inventé. D'autres, pour lui faire grace, veulent bien le reculer un peu plus, ce qu'ils ne feroient peut-être pas, si l'on ne pouvoit les convaincre que dans le Trésor Royal de l'Abbaye de Saint Denis, on y voit encore aujourd'hui les Echecs avec lesquels l'invincible *Charlemagne* \* se délassoit de ses fatigues.

*Euripide*, dans sa Tragédie d'*Iphigénie en Aulide*, nous dit qu'*Ajax* & *Protesilaus* jouoient aux Echecs en présence de *Mérion*, d'*Ulysse*, & d'autres fameux Grecs. *Homere*, dans le premier Livre de son *Odissee*, rapporte que les Princes, Amans de *Pénélope*, jouoient aux Echecs devant la porte de cette Belle : ce qui donna lieu à la traduction de deux vers grecs de ce grand Poëte, par un excellent Auteur.

*Invenit autem Procos Superbos, qui quidem tum,  
Calculis ante januam animum oblectabant.*

Mais sans s'embarrasser de toutes ces opinions différentes, touchant l'origine du jeu des Echecs, on ne pourra jamais disconvenir qu'il n'ait contribué depuis un grand nombre de siècles à l'amuse-

¶ *Charlemagne* vivoit dans le huitieme siecle,



ment des plus fameux Héros de l'antiquité, & que la plupart de ceux d'aujourd'hui se font encore un plaisir de le pratiquer.

L'Histoire nous rapporte que Charles XII, Roi de Suede, étoit un Prince dont la vertu & l'héroïsme formoient également le caractère. Il étoit non-seulement capable de résister à toutes les amorces & tentations du vice; mais il sçavoit encore se refuser tout ce que la délicatesse peut fournir aux plaisirs de la vie humaine. Il haïssoit le jeu, & le défendoit à ses troupes & à ses sujets; mais celui des Echecs en étoit tellement excepté, que lui-même l'encourageoit par le goût & le plaisir qu'il paroïssoit y prendre. *Voltaire* nous dit que ce Prince étant à Bender, jouoit journellement avec le Général *Poniatofski*, ou avec son Trésorier *Grothusen*.

Cependant comme toute chose est sujette au changement, je vois avec regret que ce noble jeu n'a pas conservé par-tout sa pureté, selon les règles attribuées à *Palamede*. Il est dit que les Grecs les observoient si exactement, qu'ils n'auroient pu souffrir un Echiquier mal tourné. Ils vouloient absolument (comparant toujours ce jeu à une bataille) que la tour de la droite fût placée sur une case blanche, parce que cette couleur étant de bon augure parmi eux, chacun des deux combattans se promettoit la victoire par le moyen de cette case blanche à leur droite.

En plusieurs endroits de l'Allemagne, on a défiguré ce jeu à ne le reconnoître que par la forme de l'Echiquier & des pieces. Premièrement, on fait jouer deux coups de suite en commençant la partie; cette méthode doit paroître d'autant plus ridicule, qu'il n'y a aucun jeu où l'on ne joue alternativement chacun à son tour: & d'ailleurs pourra-t-on aisément concevoir qu'entre deux bons Joueurs, celui qui joue le dernier, ait beaucoup

de chance pour gagner la partie ? En second lieu ; on donne au pion le droit de passer prise ; ce qui forme non-seulement un Jeu tout différent du véritable , mais il diminue beaucoup de sa beauté , parce qu'un seul pion pourra passer au devant de deux autres , qui avec adresse & peine se seront industrieusement glissés à trois cases de dames , & qui se trouveront arrêtés par le roi ou par un fou adverse , tandis que ce seul pion ira ou faire une dame ou vous forcera d'abandonner tous les vôtres avancés , pour venir faire la guerre à ce misérable qui n'a aucun mérite , & qui n'a rendu aucun service dans le courant de la partie. C'est assurément tout opposé aux maximes de la guerre , où le mérite seul peut contribuer à l'avancement d'un simple soldat. De plus , lorsque le roi roque , il a le privilege de pousser en même-temps le pion de la tour , & dans ce cas il joue encore deux fois de suite. Selon moi , toutes ces difformités ont été introduites par ces chicaneurs , qui pour leur avantage auront fait jouer les gens à leur fantaisie.

Dans ce beau chemin de critique , il m'est impossible d'avoir assez de complaisance pour épargner mes compatriotes qui ont donné dans une erreur aussi grande que celle des Allemands. Ils sont d'autant moins pardonnables , qu'il y a parmi eux une quantité de très-bons Joueurs , & même des plus excellens de l'Europe. Il est donc à présumer qu'ils se sont laissés entraîner ( comme j'ai fait autrefois ) par une mauvaise coutume établie , selon toute apparence , par quelqu'ignorant qui aura été l'introducteur de ce Jeu dans le Royaume. Je me persuade que c'étoit un Joueur de dame , qui ne sachant à peu près que la marche des Echecs , s'imaginait qu'en allant à dame , on en pouvoit faire autant que sur un Damier. Je demande donc ( sans citer *Palamede* , ou d'autres qui ont limité ce jeu à une seule dame , deux tours , deux Chevaliers , &c. )

si cela ne fait pas un bel effet , de voir promener sur un Echiquier deux pions plantés sur une même case , pour marquer une seconde dame ? S'il en vient une troisieme ( chose que j'ai vue plusieurs fois à Paris ) cela fait encore une meilleure figure , surtout lorsque le cu du pion est à peu près aussi large que la case qui en doit contenir deux. Je laisse donc à juger à présent si cette méthode n'est pas des plus ridicules , & d'autant plus blâmable , qu'elle ne se pratique dans aucun endroit où le jeu des Echecs est connu.

Toutefois , si malgré mes remontrances , mes compatriotes s'obstinoient à continuer dans la même erreur , je veux les exhorter d'avoir au moins la précaution , pour éviter toute chicane , de faire faire dans un jeu d'Echecs trois ou quatre dames , autant de tours , chevaliers , &c. pour les placer au besoin.

Je reviens à Dom *Pietro Carrera* , qui , selon toute apparence , a servi de modele au Calabrois & à d'autres Auteurs : cependant ni lui ni aucun d'eux ne nous ont donné , malgré leur grande prolixité , que des instructions imparfaites & insuffisantes pour former un bon Joueur. Ils se sont uniquement appliqués à ne nous donner que des ouvertures des Jeux , & ensuite ils nous abandonnent au soin d'en étudier les fins ; de sorte que le Joueur reste à peu près aussi embarrassé que s'il eût été contraint de commencer la partie sans instruction.

*Cunningham & Bertin* nous donnent des Gambits qui font perdre ou gagner en faisant mal jouer l'adversaire. Il n'est pas douteux qu'ils n'aient trouvé leur compte dans une méthode si facile & si peu laborieuse ; mais aussi quelle utilité un amateur peut-il tirer d'une instruction semblable ? J'ai connu des Joueurs d'Echecs qui sçavoient tout le Calabrois & d'autres Auteurs par cœur ,

& qui, après avoir joué les quatre ou cinq premiers coups, ne sçavoient plus où donner de la tête; mais j'ose dire hardiment que celui qui sçaura mettre en usage les regles que je donne ici, ne fera jamais dans le même cas. Je me suis gardé d'imiter ces Auteurs qui, ne sçachant comment remplir leurs feuilles, les ont farcies de quantité de Jeux rangés, (mais plutôt jeux d'enfans, parce que leur situation ne se rencontrera pas une fois en mille ans) pour montrer des fins de parties qui n'aboutissent à rien. Les amateurs se contenteront; j'espère de leur avoir donné un *Modicum & Bonum*, qui est utile, instructif, & qui peut se rencontrer dans toutes les Parties.

J'omet même tous les mats, excepté celui du fou & de la tour, contre une tour adverse, étant le mat le plus difficile qu'il y ait sur l'Échiquier. *Carrera* nous dit bien que ce mat peut se forcer, mais on peut douter par ses écrits qu'il ait sçu lui-même le coup.

Mon but principal est de me rendre recommandable par une nouveauté dont personne ne s'est avisé, ou peut-être n'en a été capable; c'est celle de bien jouer les pions: ils sont l'ame des échecs; ce sont eux qui forment uniquement l'attaque & la défense, & de leur bon & mauvais arrangement dépend entièrement le gain ou la perte de la partie.

Un Joueur qui ne sçait pas (même en jouant bien un pion) la raison pour laquelle il le joue, est à comparer à un Général qui a beaucoup de pratique & peu de théorie.

Dans mes quatre premières Parties, on y verra depuis le commencement jusqu'à la fin une défense régulière de part & d'autre.

On y pourra apprendre, par des réflexions que je donne sur les coups principaux, & qui paroissent les moins intelligibles, la raison pour laquelle

On est contraint de les jouer , & qu'en jouant toute autre chose , on perd indubitablement la partie. C'est ce que je fais par des renvois , afin qu'en voyant les effets , on puisse d'autant mieux en concevoir les raisons.

On verra dans les Gambits que ces sortes de parties ne décident rien en faveur de celui qui attaque , ni de celui qui les défend ; & lorsqu'on joue bien de part & d'autre , la partie se réduit plutôt à une remise qu'à un gain assuré d'un côté ou de l'autre. Il est vrai que si l'un ou l'autre fait une faute dans les dix ou douze premiers coups , la partie est perdue.

Mes renvois qui seront plus fréquens , quoique moins instructifs que ceux de mes autres parties , le feront voir.

Le Gambit de la dame entraînant après soi , dans les premiers coups , un grand nombre de différentes parties , a rebuté jusqu'à présent tous les Auteurs d'en entreprendre la dissection.

Ils se sont contentés d'en parler , & de nous donner quelques commencemens remplis de faux coups : je me flatte d'en avoir trouvé la véritable défense.

En finissant , j'avertis les amateurs , que dans toutes mes remarques , renvois , &c. pour éviter toute équivoque , je traite toujours le *blanc* à la seconde personne , & le *noir* à la troisième , comme par exemple , vous jouez , vous prendrez , vous auriez pris , s'entend toujours le *blanc* ; & il joue , il prendra , il auroit pris , s'entend le *noir*.





# L E J E U

## D E S

# E C H E C S.

---

### P R E M I E R E P A R T I E.

*Où il y a deux renvois , l'un au douzieme , & l'autre au trente-septieme coup.*

1<sup>er</sup>. coup.  
*Blanc.*



E pion du roi deux pas.  
*Noir. De même.*

2. B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de la dame.

N. De même.

3. B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

4. B. Le pion de la dame deux pas. (a)

N. Le pion le prend.

(a) Ce pion se pousse deux pas pour deux raisons d'importance ; la première , pour empêcher le fou du roi de votre adversaire de battre sur le pion du fou de votre roi , la seconde , pour mettre la force de vos pions dans l'Echi-

5. B. Le pion reprend le pion. (b)

N. Le fou du roi à la troisième case de chevalier de la dame. (c)

6. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

N. Le roi roque.

7. B. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi. (d)

N. Le pion du fou de la dame un pas.

2. B. Le fou du roi à la troisième case de la dame. (e)

N. Le pion de la dame deux pas.

9. B. Le pion du roi un pas.

N. Le chevalier du roi à la case de son roi.

quier, ce qui est de grande conséquence pour parvenir à faire une dame.

(b) Lorsque vous vous trouvez dans la situation présente, sçavoir, un de vos pions à la quatrième case de votre roi, & l'autre à la quatrième case de votre dame, il faut se garder d'en pousser aucun des deux avant que votre adversaire ne propose de changer l'un pour l'autre : c'est ce que vous éviterez alors, en poussant en avant le pion qui est attaqué. Il faut aussi remarquer que des pions soutenus sur la même ligne, comme sont à présent ces deux pions, empêchent beaucoup les pièces de votre adversaire de se poster dans votre jeu. Cette règle peut également servir pour tous les pions situés ainsi.

(c) Si au lieu de se retirer ce fou donne échec, il faut couvrir du fou ; & si en ce cas il prend votre fou, il faut reprendre du cavalier, puisque par ce moyen il défend le pion de votre roi, qui autrement resteroit en prise ; mais préalablement il ne le prendra pas, parce qu'un bon Joueur tâche de conserver le fou de son roi tant qu'il est possible.

(d) Il faut se garder de le jouer à la troisième case de son fou, avant que le pion de ce fou ne soit avancé de deux pas, parce qu'autrement le cavalier empêcheroit sa marche.

(e) Ce fou se retire pour éviter d'être attaqué par le pion de la dame noire, parce qu'en tel cas vous seriez contraint de prendre son pion avec le votre, ce qui ôteroit la force de votre jeu, & gêneroit le projet marqué dans la première & seconde observation. Voyez les lettres a & b.

10. B. Le fou de la dame à la troisieme case du roi.

N. Le pion du fou du roi un pas. (f)

11. B. La dame à sa seconde case. (g)

N. Le pion du fou du roi prend le pion. (h)

12. B. Le pion de la dame le reprend.

N. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi. (i)

(f) Il joue ce pion pour faire une ouverture à sa tour , & cela ne peut lui manquer , soit qu'il soit pris , ou qu'il prenne.

(g) Si au lieu de jouer votre dame vous preniez le pion qui vous est offert , vous feriez une grosse faute , parce qu'en tel cas votre pion royal perdrait sa ligne , au lieu qu'en le laissant prendre , vous le remplacez par celui de votre dame , & le soutenez ensuite par celui du fou de votre roi. Ces deux pions ensemble doivent indubitablement faire le gain de votre partie , puisque pour les séparer , il faudra nécessairement que votre adversaire perde une piece , ou qu'il souffre que l'un ou l'autre de ces pions aille à dame , comme vous verrez par la suite. Il est donc de conséquence de jouer votre dame. 10. Pour soutenir ce grand pion du fou de votre roi. 20. Pour soutenir le fou de votre dame , qui étant pris , vous obligeroit à reprendre le sien par le même pion qui doit soutenir celui de votre roi , ce qui causeroit non-seulement la séparation de vos meilleurs pions , mais la perte de la partie sans aucune ressource.

(h) Il prend le pion pour suivre son projet , qui est celui de faire place à sa tour.

(i) Il joue ce fou pour soutenir le pion de sa dame , & pousser ensuite le pion du fou de sa dame ; mais comme il pourroit prendre votre fou sans préjudice du coup qu'il joue , il choisit plutôt de vous laisser prendre , parce qu'en tel cas il fait place à la tour de sa dame , quoiqu'il fasse par là doubler le pion de son chevalier : mais il faut observer qu'un pion doublé , lorsqu'il est entouré de trois ou quatre autres pions , n'est point du tout défavantageux. Cependant pour que ce coup ne soit point critiqué , j'en ferai le sujet d'un renvoi qui commencera au douzieme coup de cette présente partie , ou le fou noir prendra le fou de la dame blanche , & ferai voir qu'en jouant parfaitement bien des deux côtés , la partie reviendra toujours au même. Le pion du roi avec celui de la dame , ou celui du fou du roi , bien joués & bien soutenus , doi-



## DES ECHecs.

157

13. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du fou de son roi. (*k*)

N. La dame à la seconde case de son roi.

14. B. Le fou de la dame prend le fou noir.

N. Le pion prend le fou (*l*)

15. B. Le roi roque du côté de sa tour. (*m*)

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

16. B. Le chevalier prend le fou noir.

N. La dame reprend le chevalier.

17. B. Le pion du fou du roi deux pas.

N. Le chevalier du roi à la seconde case du fou de sa dame.

18. B. La tour de la dame à la case de son roi.

N. Le pion du chevalier du roi un pas. (*n*)

19. B. Le pion de la tour du roi un pas. (*o*)

N. Le pion de la dame un pas.

20. B. Le chevalier à la quatrième case de son roi.

N. Le pion de la tour du roi un pas. (*p*)

vent indubitablement gagner la partie. Je ne pourrai faire les renvois que dans les coups les plus essentiels ; car si je prétendois faire de même sur tous les différens coups, cela m'entraîneroit à l'infini.

(*k*) Le pion de votre roi n'étant point encore en danger, votre chevalier attaque immédiatement son fou pour le déloger.

(*l*) Comme il est toujours dangereux de laisser le fou du roi de l'adversaire sur la ligne qui bat le pion du fou de votre roi, outre que cette pièce est indubitablement celle qui peut vous nuire dans l'attaque, il faut non-seulement lui opposer, quand on peut, le fou de la dame ; mais il faut s'en défaire pour une autre pièce, quand l'occasion se présente.

(*m*) Vous roquez du côté de la tour du roi pour soutenir d'autant mieux le pion du fou de votre roi, que vous avancerez deux pas aussi-tôt que celui de votre roi sera attaqué.

(*n*) Il est contraint de jouer ce pion pour empêcher que vous ne poussiez celui du fou du roi sur sa dame.

(*o*) Ce pion de la tour du roi se joue pour unir tous vos pions, & les pousser ensuite avec vigueur.

(*p*) Il joue ce pion pour empêcher votre chevalier d'attaquer.

21. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.  
 N. Le pion de la tour de la dame un pas.  
 22. Le pion du chevalier du roi deux pas.  
 N. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa dame.  
 23. B. Le chevalier à la troisième case du chevalier de son roi. ( *q* )  
 N. Le chevalier du roi à la troisième case du roi adverse. ( *r* )  
 24. B. La tour de la dame prend le chevalier.  
 N. Le pion reprend la tour.  
 25. B. La dame prend le pion.  
 N. La tour de la dame prend le pion de la tour opposée.  
 26. B. La tour à la case de son roi. ( *s* )  
 N. La dame prend le pion du chevalier de la dame blanche.  
 27. B. La dame à la quatrième case de son roi.  
 N. La dame à la troisième case de son roi. ( *t* )  
 28. B. Le pion du fou du roi un pas.  
 N. Le pion le prend.  
 29. B. Le pion reprend le pion. ( *u* )

trer dans son jeu , & de faire déplacer sa dame , ce qui donneroit d'abord un champ libre à vos pions.

( *q* ) Vous jouez ce chevalier pour pousser ensuite le pion du fou de votre roi , qui est alors soutenu par trois pièces , le fou , la tour & le chevalier.

( *r* ) Il joue ce chevalier pour empêcher votre projet , & rompre vos pions , ce qui seroit indubitablement en avançant le pion du chevalier de son roi ; mais en sacrifiant la tour , vous rompez son dessein.

( *s* ) Vous jouez cette tour pour soutenir le pion de votre roi , qui resteroit en prise en poussant celui du fou de votre roi.

( *t* ) La dame revient à la troisième case de son roi pour parer le mat qui se prépare.

( *u* ) Si vous ne repreniez point du pion , votre premier projet fait dès le commencement du jeu se réduiroit à rien , & vous courriez risque de perdre la partie.

N. La dame à sa quatrième case. (x)

30. B. La dame prend la dame.

N. Le pion reprend la dame.

31. B. Le fou prend le pion en prise.

N. Le chevalier à sa troisième case.

32. B. Le pion du fou du roi un pas. (y)

N. La tour de la dame à la seconde case du chevalier de la dame contraire.

33. B. Le fou à la troisième case de sa dame.

N. Le roi à la seconde case de son fou.

34. B. Le fou à la quatrième case du fou du roi noir.

N. Le chevalier à la quatrième case du fou de la dame blanche.

35. B. Le chevalier à la quatrième case de la tour du roi noir.

N. La tour du roi donne échec.

36. B. Le fou couvre l'échec.

N. Le chevalier à la seconde case de la dame blanche.

37. B. Le pion du roi donne échec.

N. Le roi à la troisième case de son chevalier. (z)

38. B. Le pion du fou du roi un pas.

N. La tour à la case du fou de son roi.

39. B. Le chevalier donne échec à la quatrième case du fou de son roi.

N. Le roi à la seconde case de son chevalier.

40. B. Le fou à la quatrième case de la tour du roi noir.

N. Ce qu'il voudra, le blanc pousse à dame.

(x) La dame offre à changer pour gâter le projet du mat par le fou & la dame de l'adversaire.

(y) Il est à observer que quand vous avez un fou sur le blanc, il faut ranger vos pions sur le noir, parce qu'en tel cas votre fou sert à chasser le roi ou les pièces qui veulent se glisser parmi eux: peu de Joueurs ont fait cette remarque, qui est pourtant fort essentielle.

(z) Le roi pouvant se retirer à la case de son fou, cela donne lieu à un second renvoi sur ce coup.

## PREMIER RENVOI

## DE LA PREMIERE PARTIE.

*Qui change au douzieme coup que le noir joue.*

12. **B** *Lanc.*

*Noir.* Le fou du roi prend le fou de la dame blanche.

13. **B.** La dame reprend le fou.

**N.** Le fou de la dame à la troisieme case de son roi.

14. **B.** Le chevalier du roi à la quatrieme case du fou de son roi.

**N.** La dame à la seconde case de son roi.

15. **B.** Le chevalier prend le fou.

**N.** La dame prend le chevalier.

16. **B.** Le roi roque du côté de sa tour.

**N.** Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

17. **B.** Le pion du fou du roi deux pas.

**N.** Le pion du chevalier du roi un pas.

18. **B.** Le pion de la tour du roi un pas.

**N.** Le chevalier du roi à sa seconde case.

19. **B.** Le pion du chevalier du roi deux pas.

**N.** Le pion du fou de la dame un pas.

20. **B.** Le chevalier à la seconde case de son roi.

**N.** Le pion de sa dame un pas.

21. **B.** La dame à la seconde case.

**N.** Le chevalier de la dame à sa troisieme case.

22. **B.** Le chevalier à la troisieme case du chevalier de son roi.

**N.** Le chevalier de la dame à la quatrieme case de sa dame.

23. **B.** La tour de la dame à la case de son roi.

**N.** Le chevalier de la dame à la troisieme case du roi blanc.

24. B. La tour prend le chevalier.  
N. Le pion reprend la tour.
25. B. La dame reprend le pion.  
N. La dame prend le pion de la tour de la dame blanche.
26. B. Le pion du fou du roi un pas.  
N. La dame prend le pion.
27. B. Le pion du fou du roi un pas.  
N. Le chevalier à la case de son roi.
28. B. Le pion du chevalier du roi un pas.  
N. La dame à la quatrième case de la dame blanche.
29. B. La dame prend la dame.  
N. Le pion reprend la dame.
30. B. Le pion du roi un pas.  
N. Le chevalier à la troisième case de sa dame.
31. B. Le chevalier à la quatrième case de son roi.  
N. Le chevalier à la quatrième case du fou de son roi.
32. B. La tour prend le chevalier.  
N. Le pion reprend la tour.
33. B. Le chevalier à la troisième case de la dame noire.  
N. Le pion du fou du roi un pas, ou toute autre chose, la perte étant inévitable.
34. B. Le pion du roi un pas.  
N. La tour à la case du chevalier de sa dame.
35. B. Le fou donne échec.  
N. Le roi se retire n'ayant qu'un seul endroit.
36. B. Le chevalier donne échec.  
N. Le roi où il peut.
37. B. Le chevalier à la case de la dame noire donnant échec à la découverte.  
N. Le roi où il peut.
38. B. Pousse le pion du roi à dame, & donne échec & mat.

## S E C O N D R E N V O I

DE LA PREMIERE PARTIE,

*Commengant au trente-septieme coup.*

37. coup. **L** E pion du roi donne échec.  
*Blanc.* **L** *Noir.* Le roi à la case de son fou.
38. B. La tour à la case de la tour de sa dame.  
 N. La tour donne échec à la case du chevalier de la dame blanche.
39. B. La tour prend la tour.  
 N. Le chevalier reprend la tour.
40. B. Le roi à la seconde case de sa tour.  
 N. Le chevalier à la troisieme case du fou de la dame blanche.
41. B. Le chevalier à la quatrieme case du fou de son roi.  
 N. Le chevalier à la quatrieme case du roi blanc.
42. B. Le chevalier prend le pion.  
 N. La tour à la quatrieme case du chevalier de son roi.
43. B. Le pion du roi un pas , & donne échec.  
 N. Le roi à la seconde case de son fou.
44. B. Le fou donne échec à la troisieme case du roi noir.  
 N. Le roi prend le fou.
45. B. Le pion du roi pousse à dame , & gagne la partie.





## SECONDE PARTIE,

Dans laquelle il y aura trois Renvois.

*Un sur le troisieme , l'autre sur le huitieme , & le dernier sur le vingt-sixieme coup.*

1. coup. **L** E pion du roi deux pas.

*Blanc.* **L** *Noir.* De même.

2. B. Le fou du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

3. B. Le pion de la dame deux pas. (a)

N. Le pion prend le pion. (b)

4. B. La dame reprend le pion.

N. Le pion de la dame un pas.

5. B. Le pion du fou du roi deux pas.

N. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi. (c)

(a) Il est absolument nécessaire de pousser ce pion deux pas , parce qu'en jouant toute autre chose , il gagneroit le trait , & par conséquent l'attaque sur vous : cela non-seulement dérangeroit tout votre jeu ; mais en poussant le pion de sa dame deux pas , il vous ôteroit le moyen d'empêcher qu'il ne mette la force de ces pions au milieu de l'Echiquier & cela causeroit ensuite la perte inévitable de votre partie , supposant toujours que ni vous ni lui ne fassiez aucune faute.

(b) S'il refuse de prendre votre pion pour suivre immédiatement son projet , qui est de déranger votre fou en poussant dessus lui le pion de sa dame , il ne doit pas moins perdre la partie , supposant toujours que l'on joue bien de part & d'autre , parce qu'il ne pourra pas éviter de perdre le pion de sa dame , qui se trouvera séparé de ses camarades ; cela donne lieu à un grand changement dans les dispositions ; ce qui donnera lieu au premier renvoi que vous trouverez après la fin de la partie.

(c) Il joue ce fou pour trois bonnes raisons. La premiere & principale , c'est pour pouvoir pousser le pion de sa da-

6. B. Le fou du roi à la troisieme case de sa dame.

N. Le pion de la dame un pas.

7. B. Le pion du roi un pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

8. B. La dame à la seconde case du fou de son roi.

N. Le chevalier de la dame à la troisieme case du fou de sa dame. (d)

9. B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

10. B. Le pion de la tour du roi un pas.

N. Le pion de la tour du roi deux pas. (e)

me, & par ce moyen faire place au fou de son roi. La deuxieme, pour s'opposer au fou du vôtre. Et la troisieme, pour s'en défaire dans l'occasion, selon la regle déjà prescrite dans la premiere partie. Voyez la lettre *l* de la premiere partie.

(d) Si au lieu de sortir ses pieces, comme il faut en jouant ce chevalier, il s'avisait de continuer à pousser les pions, il perdrait bien plus facilement la partie, parce qu'il faut observer qu'un pion ou même deux, lorsqu'ils sont trop avancés, à l'exception que toutes les pieces n'aient un champ libre pour les secourir, ou que lesdits pions ne puissent être soutenus ou remplacés par d'autres, il faut les compter comme perdus; c'est ce que vous verrez par un second renvoi dans cette partie que je fais au huitieme coup, par lequel vous pourrez être convaincu que deux pions de front à la quatrieme case de votre jeu, valent mieux que s'ils étoient situés à la sixieme, parce qu'étant si éloignés de leurs corps, ils sont proprement à comparer, comme dans une armée, à des avant-gardes ou sentinelles perdues.

(e) Il pousse ce pion deux pas, pour empêcher que vos pions ne viennent fondre sur les siens qui ne sont que trois contre quatre. Il faut donc observer que dans la situation présente deux corps égaux de pions se trouvent sur l'Echiquier, vous en avez quatre du côté de votre roi contre trois des siens, & il n'en a pas moins contre vous du côté de sa dame. Ceux du côté du roi ont l'avantage, le roi étant mieux gardé; cependant celui des deux qui pourra le plutôt séparer les pions de son adversaire, particulièrement du côté où ils sont les plus forts, doit indubitablement gagner la partie.



11. B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. Le chevalier du roi à la troisieme case de sa tour.

12. B. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.

N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

13. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

N. Le chevalier du roi à la quatrieme case de son fou.

14. B. Le roi à la case de son fou. (*f*)

N. Le pion de la tour du roi un pas.

15. B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. Le chevalier donne échec au roi & à la tour.

16. B. Le roi à la seconde case de son chevalier.

N. Le chevalier prend la tour.

17. B. Le roi prend le chevalier. (*g*)

N. La dame à la seconde case.

18. B. La dame à la case du chevalier de son roi. (*h*).

N. Le pion de la tour de la dame deux pas.

19. B. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi. (*i*)

(*f*) Vous jouez votre roi pour pouvoir , en cas de besoin , former l'attaque à votre gauche comme à la droite.

(*g*) Quoiqu'une tour soit une meilleure piece qu'un chevalier , vous avez plutôt de l'avantage à ce change , parce qu'il faut considerer 10. que ce chevalier a joué déjà quatre coups pour prendre cette tour ; pendant que votre tour n'a pas encore bougé de sa place. 20. Cette perte met tellement votre roi en sûreté , que vous êtes en état de former votre attaque , de quel côté que le roi de votre adversaire puisse roquer.

(*h*) Il est de conséquence de jouer votre dame pour soutenir le pion du fou de votre roi , crainte qu'il ne sacrifie son fou pour vos deux pions ; ce. qu'il feroit indubitablement , parce que toute la force de votre jeu consistant à présent dans vos pions , ce seroit son jeu de la rompre , d'autant plus qu'il gagneroit par ce moyen une forte attaque sur vous , qui pourroit causer la perte de votre partie.

(*i*) Vous jouez ce fou dans l'intention de lui faire pousser

N. Le pion du chevalier de la dame un pas.

20. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de sa tour.

N. Le roi roque du côté de sa dame. (k)

21. B. Le fou du roi donne Echec.

N. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.

22. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de son fou. (l)

N. La tour de la dame à sa case.

23. Le fou du roi à la quatrième case du chevalier de la dame noire.

N. La dame à sa case. (m)

24. B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

N. La dame à la case du fou de son roi.

25. B. Le pion du chevalier de la dame prend le pion du fou de la dame noire.

N. Le pion du chevalier de la dame reprend le pion.

26. B. Le chevalier du roi à la seconde case de la dame. (n)

N. Le pion du fou de la dame un pas. (o)

fer le pion du fou de sa dame , ce qui vous donneroit la partie en peu de coups , parce que cela donneroit passage à vos chevaliers.

(k) Il roque du côté de sa dame pour éviter la grande force de vos pions du côté de son roi , d'autant plus qu'ils sont déjà beaucoup plus avancés que ceux du côté de votre dame.

(l) Si au lieu de rétrograder pour mieux faire la guerre à ses pions qui retardent le gain de votre partie , votre cavalier s'amusoit à lui donner échec , vous perdriez au moins deux coups.

(m) Il joue sa dame dans le dessein de la mettre ensuite à la case du fou de son roi , afin de soutenir toujours le pion du fou de sa dame , prévoyant bien que de ce seul pion dépend toute sa partie.

(n) Vous jouez ce cavalier pour attaquer toujours son pion.

(o) Il joue ce pion pour gagner un coup , & pour empêcher le chevalier de votre roi de se poster à la troisième case du chevalier de votre dame ; mais comme ce vingt-sixième coup peut se jouer différemment , il fait encore le sujet d'un troisième renvoi dans cette partie.

27. B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

N. Le pion du fou du roi un pas. (p)

28. B. Le fou de la dame donne Échec.

N. Le roi à la seconde case du chevalier de sa dame.

29. B. Le fou prend le chevalier, & donne échec.

N. Le roi reprend le fou.

30. B. Le chevalier du roi donne échec.

N. Le roi à la seconde case de sa dame. (q)

31. B. Le pion du fou du roi un pas.

N. Le fou à la case du chevalier de son roi.

32. B. Le pion du roi donne échec.

N. Le roi à sa case.

33. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier de la dame noire.

N. Le fou du roi à la quatrième case de sa dame.

34. B. La dame à sa quatrième case. (r)

N. Perdu.

(p) Toute autre chose que puisse jouer le noir, il perd la partie, parce qu'au moment que vos chevaliers ont l'entrée libre dans son jeu, la partie est finie.

(q) Si son roi prend le fou de votre dame, vous gagnez la sienne par un échec à la découverte; & s'il joue ailleurs, il perd le fou de sa dame.

(r) La dame prend ensuite le pion de la dame noire, entre dans son jeu, met toutes les pièces en prise, & gagne la partie.

## PREMIER RENVOI SUR LA SECONDE PARTIE.

*Au troisième Coup.*

3. coup. **L**E pion de la dame deux pas.

*Blanc.* **L** *Noir.* De même.

4. B. Le pion du roi prend le pion.

- N. Le pion du fou de la dame reprend le pion.  
 5. B. Le fou donne échec.  
 N. Le fou couvre l'échec.  
 6. B. Le fou prend le fou.  
 N. Le chevalier reprend le fou.  
 7. B. Le pion de la dame prend le pion.  
 N. Le chevalier reprend le pion.  
 8. B. La dame à la seconde case de son roi.  
 N. De même.  
 9. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.  
 N. Le roi roque.  
 10. B. Le fou à la quatrième case du fou de son roi.  
 N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.  
 11. B. Le roi roque.  
 N. La dame prend la dame.  
 12. B. Le chevalier du roi reprend la dame.  
 N. Le pion de la dame un pas.  
 13. B. Le chevalier de la dame à la quatrième case de son roi.  
 N. Le pion du fou du roi un pas. (a)  
 14. B. Le pion de la tour du roi deux pas.  
 N. Le pion de la tour du roi deux pas aussi.  
 15. B. La tour du roi à sa troisième case.  
 N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.  
 16. B. Le fou prend le chevalier.  
 N. La tour reprend le fou.  
 17. B. La tour du roi à la troisième case de la dame.  
 N. La tour de la dame à la case du roi.  
 18. B. Le chevalier du roi prend le pion.

(a) Si au lieu de jouer ce pion, il eût joué sa tour à la case de son roi pour attaquer vos deux chevaliers, vous pouviez laisser prendre celui qui est à la seconde case de votre roi, & attaquer avec l'autre le pion du fou de son roi.

N. Le

N. Le Chevalier à la quatrième case du chevalier de la dame blanche. (b)

19. B. La tour du Roi à la troisième case de son roi.

N. Le chevalier prend le pion de la tour, & donne échec.

20. B. Le roi à la case du chevalier de sa dame.

N. Le roi se retire.

21. B. Le chevalier donne échec au roi & à la tour; & ayant cet avantage, avec une bonne situation, gagne infailliblement la partie. Ces renvois font voir que jouant toujours bien de part & d'autre, celui qui a le trait doit presque toujours gagner.

(b) S'il eût pris le chevalier avec sa tour, au lieu de jouer comme il vient de faire, le vôtre en reprenant le sien, vous auroit fait ensuite gagner le fou de son roi par une échec de votre tour, & par conséquent la partie.

## SECONDE RENVOI

*Sur le huitième Coup.*

8. coup. **L** A dame à la seconde case du fou de Blanc. son roi.

Noir. Le pion du fou de la dame un pas.

9. B. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

N. Le pion de la dame un pas.

10. B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. Le pion de la dame un pas.

11. B. Le fou du Roi à sa troisième case.

N. Le fou de la dame à la quatrième case de sa dame.

12. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.

N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

13. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

N. Le pion du fou de la dame prend le pion.

II. Partie.

H

14. B. Le pion de la tour de la dame reprend le pion.

N. Le fou de la dame prend le fou blanc.

15. B. Le chevalier reprend le fou.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

16. B. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi.

N. La tour à la case du chevalier de sa dame.

17. B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. Le chevalier de la dame à sa troisieme case.

18. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

N. Le fou du roi à la quatrieme case du chevalier de la dame blanche.

19. B. Le roi roque , & doit ensuite gagner la partie , parce que tous ses pions à la droite sont soutenus , & que les deux pions de son adversaire étant séparés doivent être perdus.

### III<sup>e</sup>. ET DERNIER RENVOI

SUR LA SECONDE PARTIE.

*Au vingt-fixieme Coup.*

26. coup. **L**E chevalier du roi à la seconde case  
*Blanc.* de sa dame.

*Noir.* Le pion du fou du roi un pas.

27. B. Le chevalier du roi à la troisieme case du chevalier de sa dame.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

28. B. Le fou de la dame donne échec.

N. Le roi à la seconde case du chevalier de sa dame.

29. B. Le chevalier du roi donne échec à la quatrieme case du fou de la dame noire,

- N. Le fou du roi prend le chevalier.  
 30. B. Le fou de la dame prend le fou.  
 N. La dame à la case de son fou.  
 31. B. La tour à la case du chevalier de sa dame.  
 N. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.  
 32. B. Le fou de la dame donne échec à la troisième case de la dame noire.  
 N. Le roi à la case de sa dame.  
 33. B. La dame donne échec à la troisième case du chevalier de la dame noire.  
 N. Le roi à sa case, ou à l'autre, perd la partie.



## TROISIEME PARTIE.

Commençant par le Noir,

*Où il est démontré qu'en jouant le Cavalier du roi au second coup, c'est tellement mal jouer, que l'on ne peut éviter de perdre l'attaque, & de la donner à son Adversaire. Je fais voir aussi dans cette Partie par trois Renvois, un au troisième, l'autre au sixième, & le dernier au dixième coup, que celui qui est bien attaqué est toujours embarrassé dans la défense.*

1. coup. **L**E pion du roi deux pas.  
*Noir. Blanc. De même.*  
 2. N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.  
 B. Le pion de la dame un pas.  
 3. N. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.  
 B. Le pion du fou du roi deux pas. (a)

out ce que votre adversaire eût pu jouer ou puisse  
 suite, c'étoit toujours votre meilleur coup, parce

4. N. Le pion de la dame un pas.
- B. Le pion du fou de la dame un pas.
5. N. Le pion du roi prend le pion. (b)
- B. Le pion de la dame reprend le pion.
6. N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.
- B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou. (c)
7. N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
- B. Le pion de la dame un pas.
8. N. Le fou se retire.
- B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame. (d)

qu'il est très-avantageux de changer le pion du fou de votre roi pour son pion royal, puisque par ce moyen le pion de votre roi & celui de votre dame viennent se camper au milieu de l'Echiquier, & sont en état d'arrêter les progrès que pourroient faire sur vous les pièces de votre adversaire; outre que vous gagnez infailliblement l'attaque sur lui, pour avoir sorti son cavalier au deuxième coup; & de plus, en perdant le pion du fou de votre roi, vous avez l'avantage qu'en roquant de son côté, votre tour se trouve d'abord en liberté & en état d'agir au commencement de la partie. C'est ce que l'on pourra voir par le renvoi au troisième coup.

(b) Il faut observer que s'il refuse à prendre votre pion, vous devez néanmoins le laisser toujours en prise dans la même situation, à moins que votre Adversaire ne s'avise de roquer: en tel cas vous devez sans hésiter, ou sans l'intervalle d'un autre coup, le pousser en avant, pour fondre ensuite sur son roi avec tous les pions de votre aile droite; vous en verrez l'effet par un second renvoi sur cette partie. Cependant il est bon de vous avertir pour règle générale, que l'on ne doit point aisément se déterminer à pousser les pions des ailes droites ou gauches avant que le roi de votre Adversaire n'ait roqué, puisque probablement il se retirera toujours du côté où vos pions sont le moins avancés, & par conséquent le moins en état de lui nuire.

(c) S'il prend du chevalier vous devez absolument reprendre du pion qui, étant joint à ses camarades, augmente leur force ainsi que celle de votre jeu.

(d) C'est la meilleure case que puisse occuper le fou de votre roi, excepté la quatrième case du fou de votre dame, particulièrement lorsque vous avez l'attaque & que



6. N. La dame à la seconde case de son roi.

B. De même.

10. N. Le roi roque du côté de sa tour. (e)

B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

11. N. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa tour. (f)

B. La dame à la troisième case de son roi.

12. N. Le chevalier du roi prend le fou. (g)

B. La dame reprend le chevalier.

13. N. Le fou de la dame prend le chevalier. (h)

B. Le pion reprend le fou.

14. N. Le pion du roi deux pas.

B. La dame à la troisième case du chevalier de son roi.

15. N. Le pion prend le pion.

B. Le pion du fou le reprend.

voire Adversaire n'est plus en état d'empêcher que ce fou ne batte sur le pion du fou de son roi.

(e) S'il eût roqué du côté de sa dame, c'étoit votre jeu de roquer du côté de votre roi, pour attaquer ensuite plus commodément avec les pions de votre aile gauche. Mais il est bon d'avertir encore pour règle générale, que comme il est dangereux dans une armée d'attaquer trop tôt son ennemi, cela doit également vous servir ici de précepte de ne pas vous presser dans l'attaque des pions avant qu'ils ne soient tous bien soutenus & par eux-mêmes, & par vos pièces; sans quoi votre attaque devient abortive. La forme de cette attaque à votre gauche se verra par un troisième & dernier renvoi sur cette partie.

(f) Il joue ce chevalier pour faire place au pion du fou de son roi, à dessein de le pousser ensuite deux pas pour tâcher de rompre le cordon de vos pions.

(g) Si au lieu de prendre votre fou il eût poussé le pion du fou de son roi deux pas, il auroit fallu attaquer la dame avec le fou de la vôtre, & le coup après pousser le pion de la tour de votre roi sur son fou, pour le forcer à prendre votre chevalier: en tel cas, comme j'ai déjà marqué, votre jeu auroit été de reprendre son fou avec le pion pour soutenir d'autant mieux celui de votre roi, & le remplacer en cas qu'il fût pris.

(h) S'il ne prenoit pas ce chevalier, il trouveroit son fou renfermé par vos pions, ou il perdrait trois coups

16. N. La tour du roi à la troisième case du fou de son roi (i).

B. Le pion de la tour du roi deux pas (k).

17. N. La tour de la dame à la case du fou de son roi.

B. Le roi roque du côté de sa dame.

18. N. Le pion du fou de la dame deux pas.

B. Le pion du roi un pas (l).

inutilement, ce qui causeroit la ruine entière de son jeu.

(i) Il joue cette tour à deux fins, qui sont pour la doubler ou pour attaquer & déplacer votre dame.

(k) Vous poussez ce pion deux pas pour faire plus de place à votre dame, qui étant attaquée & se retirant derrière ce pion, bat sur le pion de la tour du roi noir, & en avançant ensuite ce pion, il devient même dangereux à votre Adversaire.

(l) Voici un coup bien difficile à comprendre & à bien expliquer. Il s'agit premièrement d'observer que quand vous vous trouvez un cordon de pions situés les uns après les autres sur la même couleur, il faut que celui qui a l'avant-garde ne soit point abandonné, & qu'il tâche toujours de conserver son poste. Il faut donc remarquer que le pion de votre roi ne se trouvant pas sur la même couleur, ou en rang oblique avec les autres, votre Adversaire a poussé le pion du fou de sa dame deux pas pour deux raisons; la première, pour vous engager à pousser en avant celui de votre dame, qui en tel cas seroit toujours arrêté par le pion de la sienne, & par ce moyen de faire en sorte que le pion de votre roi, qui restant en arrière, vous devienne inutile; la deuxième, pour empêcher en même-temps le fou de votre roi de battre sur le pion de la tour de son roi. C'est pourquoi vous devez pousser en avant le pion de votre roi sur sa tour, & le sacrifier, parce que votre Adversaire, en le prenant, ouvre un passage libre au pion de votre dame que vous avancerez d'abord, & que vous pourrez soutenir en cas de besoin par vos autres pions, pour tâcher ensuite, ou d'en faire une dame, ou d'en tirer un avantage assez considérable pour gagner la partie. Il est vrai que le pion de sa dame (devenu, en prenant le pion de son roi, a, selon l'apparence, le même avantage, qui est de n'avoir point d'opposition par vos pions pour aller à dame. Cependant la différence en est grande, parce que son pion qui étant séparé, & ne pouvant plus être réuni & soutenu par aucuns de ses camarades, il sera toujours en danger d'être pris en chemin faisant par une mul-

19. N. Le pion de la dame prend le pion.  
 B. Le pion de la dame un pas.
20. N. Le fou à la seconde case du fou de sa dame.  
 B. Le chevalier à la quatrième case de son roi (*m*).
21. N. La tour du roi à la troisième case du fou du roi blanc.  
 B. La dame à la seconde case de son chevalier.
22. N. La dame à la seconde case du fou de son roi. (*n*)  
 B. Le chevalier à la quatrième case du chevalier du roi noir.
23. N. La dame donne échec.  
 B. Le roi à la case du chevalier de sa dame.
24. N. La tour prend le fou. (*o*)  
 B. La tour reprend la tour.
25. N. La dame à la quatrième case du fou de son roi.  
 B. La dame à la quatrième case de son roi. (*p*)

titude de vos pièces qui lui feront la guerre. Il faut être déjà bon joueur pour bien juger d'un coup semblable.

(*m*) Il étoit nécessaire de jouer ce chevalier pour arrêter le pion de son roi, d'autant plus que ce même pion, dans la situation où il se trouve, bouche le passage à son fou, & même à son chevalier.

(*n*) Il joue sa dame pour donner ensuite échec; mais si au lieu de la jouer il eût poussé le pion de la tour de son roi, pour empêcher l'attaque de votre chevalier, vous auriez attaqué son fou & sa dame avec le pion de la vôtre, & en tel cas il auroit été forcé de prendre votre pion, & vous auriez repris son fou de votre chevalier, qu'il n'auroit osé prendre de sa dame, parce qu'elle étoit ensuite perdue par un échec à la découverte de votre fou.

(*o*) Il prend le fou de votre roi pour sauver le pion de la tour du sien, d'autant plus que ce fou l'incommode plus que toutes vos autres pièces; & ensuite pour mettre sa dame sur la tour qui couvre votre roi.

(*p*) Ayant l'avantage d'une tour pour un fou dans la fin d'une Partie, c'est votre avantage de changer de dame, d'autant plus qu'à présent la sienne vous incommode dans l'endroit où il vient de la jouer; ainsi vous le forcez de prendre pour éviter le mat à son roi.

26. N. La dame prend la dame.

B. Le chevalier reprend la dame.

27. N. La tour à la quatrième case du fou du roi blanc.

B. Le chevalier à la quatrième case du chevalier du roi noir.

28. N. Le pion du fou de la dame un pas.

B. La tour de la dame à la troisième case du chevalier de son roi.

29. N. Le chevalier à la quatrième case du fou de sa dame.

B. Le chevalier à la troisième case du roi noir.

30. N. Le chevalier prend le chevalier.

B. Le pion reprend le chevalier.

31. N. La tour à la troisième case du fou de son roi.

B. La tour du roi à la case de sa dame.

32. N. La tour prend le pion.

B. La tour du roi à la seconde case de la dame noire ; & gagne la partie. (q)

(q) Toute autre chose que votre Adversaire eût joué , il ne pouvoit vous empêcher de doubler vos tours , à moins de perdre son fou , ou de vous laisser faire une dame avec votre pion.

## P R E M I E R R E N V O I

### D E L A T R O I S I E M E P A R T I E.

*Commençant au troisième coup.*

3. coup. **L** E pion de la dame deux pas.

Noir. **L** Blanc. Le pion du fou du roi deux pas.

4. N. Le pion de la dame prend le pion. (a)

(a) Si au lieu de prendre ce pion , il prend celui du fou de votre roi , vous devez pousser en avant le pion de votre roi sur son chevalier , & ensuite reprendre son pion avec le fou de votre dame.

- B. Le Pion du fou du roi prend le pion.  
5. N. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier du roi blanc.  
B. Le pion de la dame un pas.  
6. N. Le pion du fou du roi deux pas.  
B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.  
7. Le pion du fou de la dame deux pas.  
B. Le pion du fou de la dame un pas.  
8. N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.  
B. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.  
9. N. Le pion de la tour du roi deux pas. (b)  
B. Le pion de la tour du roi un pas.  
10. N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.  
B. Le roi roque.  
11. N. Le chevalier de la dame à la quatrième case de sa tour.  
B. Le fou donne échec.  
12. N. Le fou couvre l'échec.  
B. Le fou prend le fou.  
13. N. La dame reprend le fou.  
B. Le pion de la dame un pas.  
14. N. Le pion du fou de la dame un pas. (c)  
B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.  
15. N. Le pion du fou de la dame prend en passant.  
B. Le pion de la tour reprend le pion.

(b) Il joue ce pion deux pas pour éviter d'avoir un pion doublé sur la ligne de la tour de son roi, ce qu'il ne pouvoit éviter en poussant sur son cavalier le pion de votre tour royale ; & le prenant ensuite du fou de votre dame, cela lui donneroit un très-mauvais jeu.

(c) Il joue ce pion pour couper la communication à vos pions ; mais vous l'évitez en poussant immédiatement le pion du chevalier de votre dame sur votre chevalier, qui n'ayant aucune retraite, force son Adversaire à prendre le pion en passant ; ce qui rejoint tous vos pions, & les rend invincibles,

16. N. Le pion du chevalier de la dame un pas.  
 B. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi.  
 17. N. Le fou à la seconde case de son roi.  
 B. Le chevalier du roi à la quatrieme case du fou de son roi. (d)  
 18. N. Le chevalier du roi à sa case.  
 B. Le chevalier du roi à la troisieme case du Chevalier du roi noir.  
 19. N. La tour du roi à sa seconde case.  
 B. Le pion du roi un pas.  
 20. N. La dame à la seconde case de son chevalier.  
 B. Le pion de la dame un pas.  
 21. N. Le fou du roi à sa troisieme case.  
 B. La tour du roi prend le pion.  
 22. N. Le roi roque.  
 B. La tour du roi prend le chevalier de la dame noire.  
 23. N. Le pion prend la tour.  
 B. La tour de la dame prend le pion.  
 24. N. Le pion de la tour de la dame un pas.  
 B. La tour donne échec.  
 25. N. Le roi se retire.  
 B. La tour à la seconde case du fou de la dame noire.  
 26. N. La dame à la quatrieme case de son chevalier.  
 B. Le chevalier de la dame à la troisieme case de sa tour.  
 27. N. La dame à la quatrieme case du fou de son roi.  
 B. Le chevalier de la dame à la quatrieme case de son fou.

(d) Il semble que ce chevalier soit de peu de conséquence ; c'est cependant celui qui donne le coup de Jarnac , on pour ne point parler figurativement , le coup décisif à la partie , parce qu'il tient les pieces de votre Adversaire renfermées , jusqu'à ce que le mat soit prêt , comme on va voir.

28. N. La dame prend le chevalier, ne pouvant faire mieux.

B. Le fou donne échec.

29. N. Le roi se retire.

B. Le chevalier donne échec & mat.

## SECOND RENVOI

### *Au sixieme Coup.*

6 coup. **L** E roi roque.

Noir. **L** Blanc. Le pion du fou du roi un pas.

7. N. Le pion de la dame un pas.

B. La dame à la troisieme case du fou de son roi.

8. Le pion de la dame prend le pion.

B. Le pion de la dame reprend le pion.

9. N. Le pion de la tour de la dame deux pas.

B. Le pion du chevalier du roi deux pas.

10. N. La dame à sa troisieme case.

B. Le pion du chevalier du roi un pas.

11. N. Le chevalier du roi à la case de son roi.

B. Le fou du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.

12. N. Le pion du fou de la dame un pas.

B. La dame à la quatrieme case de la tour du roi noir.

13. N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

B. Le pion du chevalier du roi un pas.

14. N. Le pion de la tour du roi un pas.

B. Le fou prend le pion du fou du roi.

15. N. Le roi à la case de sa tour.

B. Le fou de la dame prend le pion de la tour du roi noir.

16. N. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.

B. La dame à la quatrieme case de la tour de son roi & gagne ensuite la partie.

## TROISIEME RENVOI.

## DE LA TROISIEME PARTIE.

*Commencant sur le dixieme Coup.*

10. coup. **L** E roi roque du côté de sa dame.  
*Noir.* **L** *Blanc.* Le roi roque du côté de sa tour.
11. N. Le pion de la tour du roi un pas.  
 B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.
12. N. Le pion du chevalier du roi deux pas.  
 B. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi.
13. N. La tour de la dame à la case du chevalier de son roi.  
 B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.
14. N. Le pion de la tour du roi un pas.  
 B. Le pion de la tour de la dame deux pas. (a)
15. N. Le fou prend le chevalier.  
 B. La dame reprend le fou.
16. N. Le pion du chevalier du roi un pas.  
 B. La dame à la seconde case de son roi.
17. N. Le pion du fou de la dame un pas.  
 B. Le pion de la tour de la dame un pas.
18. N. Le fou à la seconde case du fou de sa dame.

(a) Lorsque le roi se trouve derriere deux ou trois pions qui n'ont pas encore été joués, & que votre Adversaire vient les attaquer pour les rompre, & tâcher par ce moyen de faire une ouverture à votre roi, il faut se garder d'en pousser aucuns que vous n'y soyez forcé. Comme, par exemple, ce seroit jouer très-mal, que de pousser le pion de la tour de votre roi sur son fou, parce qu'en tel cas il gagneroit l'attaque sur vous, en prenant votre chevalier avec son fou, & feroit ensuite une ouverture sur votre roi, en poussant le pion du chevalier de son roi, ce qui vous feroit perdre la partie,



- B. Le pion du fou de la dame un pas.  
19. N. Le pion de la tour du roi un pas.  
B. La tour du roi à la case du chevalier de sa dame.  
20. N. La tour du roi à sa quatrième case.  
B. Le pion du fou de la dame un pas.  
21. N. Le pion de la dame un pas.  
B. Le pion du roi un pas.  
22. N. Le chevalier du Roi à la case de son roi.  
B. Le pion du chevalier de la dame un pas.  
23. N. Le pion prend le pion.  
B. La tour du roi reprend le pion.  
24. N. Le pion de la tour de la dame un pas.  
B. La tour du roi à la quatrième case du chevalier de sa dame.  
25. N. Le pion du fou du roi un pas.  
B. Le fou du roi prend le pion de la tour de la dame.  
26. N. Le pion reprend le fou.  
B. La dame reprend le pion & donne échec.  
27. N. Le roi se retire.  
B. La dame donne échec.  
28. N. Le chevalier couvre l'échec.  
B. Le pion de la tour de la dame un pas.  
29. N. Le roi à la seconde case de sa dame.  
B. La dame prend le pion de la dame noire, & donne échec.  
30. N. Le roi se retire.  
B. Le pion de la tour de la dame un pas, & par plusieurs moyens gagne assez visiblement la partie, sans aller plus loin.





## QUATRIEME PARTIE.

Où il y aura deux Renvois,

*L'un au cinquieme coup & l'autre au sixieme coup.*

1. coup. **L** E pion du roi deux pas.

*Noir.* **B** lanc. De même.

2. N. Le pion du fou de la dame un pas. (a)

B. Le pion de la dame deux pas.

3. N. Le pion prend le pion.

B. La dame reprend le pion.

4. N. Le pion de la dame un pas. (b).

B. Le pion du fou du roi deux pas.

5. N. Le pion du fou du roi deux pas. (c)

(a) Ce pion est démonstrativement mal joué au second coup, à moins que l'on ne joue avec des Joueurs que l'on nomme, communément parlant, des Mazettes; parce qu'en poussant le pion de votre dame deux pas, il perd indubitablement l'attaque & probablement la partie; parce qu'une fois le trait perdu, on ne le regagne pas facilement avec un bon Joueur. Il est vrai que si vous négligez de pousser le pion que je viens de dire, il renfermeroit aussi tout votre jeu avec ses pions.

(b) Si au lieu de ce point il eût joué le chevalier du roi à la seconde case de son roi, vous deviez en tel cas pousser le pion de votre roi en avant, pour le soutenir ensuite par celui du fou de votre roi.

(c) Si au lieu de jouer ce pion il eût joué le fou de sa dame à la troisième case de son roi, vous auriez dû jouer le fou de votre roi à la troisième case de sa dame, & la situation du jeu se seroit trouvée exactement semblable à celle du sixieme coup de la seconde partie; (*vide* pag. 29); mais s'il eût attaqué votre dame avec le pion du fou de la sienne, il perdroit de suite la partie, par rapport que le pion qui forme l'avant-garde de ceux qui sont du côté de sa dame, reste en arriere. Voyez à ce sujet la remarque

B. Le pion du roi un pas. (*d*)

6. N. Le pion de la dame un pas. (*e*)

B. La dame à la seconde case du fou de son roi.

7. N. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi.

B. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.

8. N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

B. Le chevalier du roi à la quatrieme case de sa dame.

9. N. Le fou du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.

B. Le pion du fou de la dame un pas.

10. N. La dame à la troisieme case de son chevalier.

B. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi.

11. N. Le fou du roi prend le chevalier.

B. Le pion reprend le fou. (*f*)

(*b*) au dix-huitieme coup de la troisieme partie. Un renvoi au cinquieme coup de cette partie vous en éclaircira encore mieux.

(*d*) C'est une regle générale, qu'il faut éviter de changer le pion de votre roi, pour le pion du fou du roi de votre adversaire, à moins que vous n'y soyez forcé par des incidens qui se rencontrent quelquefois dans la défense, mais rarement dans l'attaque. Il est bon d'observer également la même regle à l'égard du pion de votre dame pour le pion du fou de la sienne; parce qu'il est certain, comme j'ai déjà dit ailleurs, que le pion du roi & celui de la dame valent mieux que tout autre pion, puisque en occupant le centre, ils empêchent mieux les pieces de votre adversaire de battre sur vous.

(*e*) Si au lieu de pousser le pion il eût pris celui de votre roi, vous deviez en tel cas prendre sa dame, & ensuite le pion; parce qu'en l'empêchant de roquer, vous conservez l'attaque sur lui, & par conséquent l'avantage du jeu: mais s'il jouoit sa dame à la deuxième case de son fou, un deuxième renvoi sur ce sixieme coup vous instruira de la suite de la partie.

(*f*) Lorsqu'on se trouve deux corps de pions séparés.

12. N. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.  
 B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.  
 13. N. Le roi roque du côté de sa tour.  
 B. Le pion de la tour du roi un pas.  
 14. N. La dame à la seconde case de son fou. (g)  
 B. Le pion du chevalier du roi deux pas.  
 15. N. Le pion du chevalier du roi un pas.  
 B. Le pion du chevalier du roi un pas. (h)  
 16. N. Le pion du chevalier de la dame un pas.  
 B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.  
 17. N. Le pion du fou de la dame un pas.  
 B. Le roi roque du côté de sa dame. (i)  
 18. N. Le pion prend le pion.  
 B. Le fou reprend le pion.  
 19. N. Le chevalier de la dame à la quatrième case du fou de sa dame.

du centre, il faut toujours tâcher d'augmenter celui qui est le plus fort; mais si vous en avez deux au centre, il faut tâcher d'y réunir autant de pions que vous pourrez, ayant déjà observé que les pions du centre sont les meilleurs & les plus forts: cet avis vous doit servir de règle générale.

(g) Sa dame n'étant d'aucune utilité où elle se trouve, il la retire pour faire place à ses pions, & les pousser sur vous.

(h) Vous poussez ce pion pour d'autant mieux embarrasser son jeu. Le pion de la tour de votre roi qui doit ensuite le suivre, sera toujours en état de faire une ouverture sur son roi aussi-tôt que vos pièces seront prêtes à former votre attaque; c'est ce qu'il ne pourra plus éviter.

(i) Vous roquez du côté de votre dame pour avoir votre attaque d'autant plus libre à votre droite; mais si au lieu de roquer vous preniez le pion qui vous est offert, vous joueriez très-mal, parce qu'en tel cas le pion de sa dame avec celui de son fou se réunissant, se trouveroient de front, & incommoderoient beaucoup vos pièces. Il est d'ailleurs rarement bon de prendre des pions offerts, parce qu'on ne les offre pas souvent sans avoir en vue d'en tirer quelque avantage.

B. Le pion de la tour du roi un pas. (*k*)

20. N. Le chevalier prend le fou du roi.

B. La tour reprend le chevalier.

21. N. Le fou de la dame à la seconde case du fou de son roi. (*l*)

B. Le pion de la tour du roi un pas.

22. N. Le pion du chevalier de la dame un pas (*m*)

B. La tour de la dame à la troisième case de la tour de son roi.

23. N. Le pion du chevalier de la dame un pas.

B. Le pion du roi un pas.

24. N. Le fou à la case de son roi. (*n*)

B. Le pion de la tour du roi prend le pion.

25. N. Le fou reprend le pion.

B. La tour prend le pion de la tour du roi noir.

26. N. Le fou reprend la tour.

B. La tour du roi prend le fou.

27. N. Le roi reprend la tour.

B. La dame donne échec à la quatrième case de la tour de son roi.

28. N. Le roi à la place de son chevalier n'ayant d'autre place.

B. La dame donne échec & mat. (*o*)

(*k*) Si vous eussiez pris le chevalier avec le fou de votre dame, vous seriez tombé dans l'erreur que vous venez d'éviter, en ne prenant point le pion qui vous fut offert.

(*l*) Il joue ce fou pour remplacer le pion du chevalier de son roi, en cas qu'il soit pris.

(*m*) Il joue ce pion pour attaquer le chevalier qui couvre votre roi, ne pouvant faire mieux; mais s'il eût pris votre pion, il perdoit également.

(*n*) Si au lieu de retirer ce fou il prend le pion, il perd également.

(*o*) Il est à observer que lorsqu'on réussit à faire une ouverture sur le roi avec deux ou trois pions, la partie est absolument gagnée.



# PREMIER RENVOI

## DE LA QUATRIEME PARTIE,

*Au cinquieme coup.*

5. *coup.* **L** E pion du fou de la dame un pas.  
*Noir.* **L** *Blanc.* Le fou du roi donne échec.
6. N. Le fou couvre l'échec.  
 B. Le fou prend le fou.
7. N. La dame reprend le fou.  
 B. La dame à sa troisieme case.
8. N. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.  
 B. Le pion du fou de la dame deux pas.
9. N. Le chevalier de la dame à la quatrieme case du chevalier de la dame blanche.  
 B. La dame à la seconde case de son roi.
10. N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.  
 B. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.
11. N. Le fou du roi à sa troisieme case.  
 B. Le chevalier de la dame à la quatrieme case de la dame noire.
12. N. Le chevalier de la dame prend le chevalier (a).  
 B. Le pion du roi reprend le chevalier (b).

(a) Par ce changement il met le pion de sa dame à couvert de l'attaque de vos tours. Cependant le pion de votre roi doit malgré lui vous gagner la partie.

(b) Si au lieu de reprendre avec le pion de votre roi, vous eussiez repris avec celui du fou de votre dame, il aurait toujours eu le pouvoir de rompre vos pions, en poussant celui du fou de son roi sur celui de votre roi, ce qui auroit inmanquablement causé la séparation de vos pions.

13. N. Le chevalier à la seconde case de son roi.  
B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
14. N. Le roi roque du côté de sa tour.  
B. La dame à sa troisième case.
15. N. La tour du roi à la case de son roi.  
B. Le roi à la seconde case de son fou. (c)
16. N. Le chevalier à la quatrième case du fou de son roi.  
B. Le pion de la tour du roi deux pas.
17. N. Le chevalier à la quatrième case de la dame blanche.  
B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.
18. N. Le chevalier prend le chevalier.  
B. Le roi reprend le chevalier.
19. N. Le fou prend le pion du chevalier de la dame.  
B. La tour de la dame attaque le fou.
20. N. Le fou se retire à sa troisième case.  
B. Le pion du chevalier du roi deux pas.
21. N. Le pion du chevalier du roi deux pas.  
B. De même.
22. N. Le fou à la seconde case du chevalier de son roi.  
B. Le pion de la tour du roi un pas.
23. N. La tour du roi à la seconde case de son roi.  
B. La tour du roi à sa quatrième case.
24. N. La tour de la dame à la case de son roi.

(c) Souvent il vaut mieux jouer le roi que de roquer, parce qu'on forme d'autant mieux l'attaque des pions de ce côté. Au reste, si dans le cas présent vous eussiez roqué du côté de votre dame, le fou de l'adversaire, dont la ligne est toute ouverte, vous auroit fort incommodé. Il faut cependant avoir pour règle en jouant son roi, de le poster toujours dans un endroit ou ligne dont l'adversaire tient un pion, parce que votre roi est mieux à couvert des embûches des tours par ce moyen.

B. Le fou à la seconde case de sa dame.

25. N. La tour du roi à la quatrième case du roi blanc.

B. Le pion de la tour prend le pion.

26. N. Le pion de la tour reprend le pion.

B. La tour de la dame à la case de la tour de son roi.

27. N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

B. Le fou à la troisième case du fou de sa dame.

28. N. La tour donne échec.

B. Le roi à la seconde case de son fou.

29. N. La tour prend la dame.

B. La tour donne échec & mat à la case de la tour du roi noir.

## SECONDE RENVOI

*Sur le sixième Coup de la quatrième Partie.*

6. coup. **L**A dame à la deuxième case de son Noir. **L** fou.

*Blanc.* Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

7. N. Le pion de la dame prend le pion.

B. Le pion reprend le pion.

8. N. Le pion du fou de la dame un pas.

B. La dame à la quatrième case de la dame noire.

9. N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

10. N. Le chevalier de la dame à la quatrième case du chevalier de la dame blanche.

B. La dame à sa case.

11. N. Le pion de la tour de la dame un pas.



B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

12. N. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.

B. Le roi roque.

13. N. Le pion du chevalier du roi un pas.

B. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi noir.

14. N. Le fou du roi à la seconde case de son chevalier.

B. Le fou de la dame à la troisième case du fou du roi noir.

15. N. Le chevalier du roi à sa case.

B. Le fou de la dame prend le fou.

16. N. La dame reprend le fou.

B. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier du roi noir.

17. N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.

B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

18. N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

B. La dame à la quatrième case de la dame noire.

19. N. Le chevalier de la dame à la seconde case de son roi.

B. La dame à la troisième case de la dame noire.

20. N. Le fou de la dame à la seconde case de sa dame.

B. Le pion du roi un pas.

21. N. Le fou de la dame à sa troisième case.

B. La tour de la dame à la case de sa dame.

22. N. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

B. La dame donne échec à la seconde case de la dame noire.

23. N. Le fou prend la dame.

B. Le pion reprend le fou en donnant échec.

24. N. Le roi à la case de sa dame.

B. Le chevalier donne échec & mat à la troisième case du roi noir.

Quoique ce renvoi puisse se jouer de plusieurs manières, le noir doit toujours perdre, si vous avez soin de ne point souffrir d'obstruction au fou de votre roi.

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

## PREMIER GAMBIT,

Dans lequel il y aura sept Renvois.

*Deux au quatrième, le troisième au cinquième, le quatrième au sixième, le cinquième au septième, le sixième au septième coup du Noir, & le dernier au huitième coup.*

1. coup. **L** E pion du roi deux pas.

*Blanc.* **L** *Noir.* De même.

2. B. Le pion du fou du roi deux pas.

N. Le pion du roi prend le pion.

3. B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

N. Le pion du chevalier du roi deux pas.

4. B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame. (a)

N. Le fou du roi à la seconde case de son chevalier. (b).

(a) Si avant de jouer ce fou vous eussiez poussé le pion de la tour de votre roi deux pas, votre adversaire auroit en reprenant le pion du Gambit, regagné l'attaque sur vous avec une meilleure situation de jeu; ainsi l'avantage passoit alors de son côté. C'est ce que vous verrez par mon premier renvoi sur ce coup.

(b) Si au lieu de jouer ce fou il eût poussé le pion du chevalier de son roi sur le vôtre, un second renvoi vous indiquera la manière de continuer votre attaque en ce cas.

5. B. Le pion de la tour du roi deux pas. (c)  
 N. Le pion de la tour du roi un pas. (d)  
 6. B. Le pion de la dame deux pas.  
 N. Le pion de la dame un pas. (e)  
 7. B. Le pion du fou de la dame un pas.  
 N. Le pion du fou de la dame un pas. (f)  
 8. B. La dame à la seconde case de son roi.  
 N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc. (g)  
 9 B. Le pion du chevalier du roi un pas. (h)

(c) Vous jouez à présent ce pion pour lui faire avancer celui de la tour de son roi, & par ce moyen renfermer ou empêcher la sortie du chevalier de son roi ; ce qui ne pourroit se faire sans qu'il ne perde son pion.

(d) Si au lieu de jouer ce pion il eût poussé le pion du chevalier de son roi sur votre chevalier, vous verrez par un troisième renvoi sur ce cinquième coup, de quelle manière il faudroit suivre la partie.

(e) Si au lieu de jouer ce pion il eût poussé celui du fou de la dame, vous deviez en tel cas pousser celui de votre roi, pour pouvoir prendre en passant celui de la dame, en cas qu'il eût voulu le pousser sur le fou de votre roi : c'est ce qui fera le sujet d'un quatrième renvoi. Il est bon d'avertir ici, pour règle générale, que dans l'attaque des Gambits, le fou du roi est la meilleure pièce, & le pion du roi le meilleur pion.

(f) Si au lieu de jouer ce pion, il eût joué le fou de la dame, soit à la troisième case de son roi, ou à la quatrième case du chevalier du vôtre, il auroit perdu la partie en peu de coups. Ce doit être le sujet du cinquième & sixième renvois, dans lesquels je le fais jouer de l'une & de l'autre manière.

(g) Si au lieu de jouer à présent à cette même case qui le faisoit perdre le coup auparavant, il eût joué ce fou à la troisième case de son roi, il perdroit encore indubitablement la partie ; mais comme toute chose doit avoir son temps il a bien joué à présent. C'est encore un coup qui me détermine à un septième renvoi pour en faire voir l'effet.

(h) Il est de conséquence dans l'attaque du Gambit de ne point ménager vos pions du côté de votre roi, & même les sacrifier tous en cas de besoin pour le seul pion de son roi, parce que ce pion empêche le fou de votre dame d'entrer en action, & de se joindre aux pièces qui forment votre attaque,

N. Le pion du roi prend le pion.

10. B. Le pion de la tour du roi prend le pion.

N. Le pion de la tour reprend le pion.

11. B. La tour prend la tour.

N. Le fou reprend la tour.

12. B. Le fou de la dame prend le pion du chevalier du roi noir.

N. Le fou du roi à sa troisième case. (i)

13. B. Le fou prend le fou.

N. La dame prend le fou.

14. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

N. De même.

15. B. Le roi roque.

N. De même.

16. B. La tour à la case du chevalier de son roi.

N. La dame à la quatrième case du fou du roi blanc.

17. B. La dame à la seconde case du chevalier de son roi.

N. Le pion du fou du roi deux pas.

18. B. La dame prend le pion noir.

N. La dame prend la dame.

19. B. La tour reprend la dame.

N. Le pion prend le pion.

20. B. Le fou du roi prend le chevalier noir.

N. Le fou de la dame prend le chevalier.

21. B. Le chevalier prend le fou.

N. Le pion reprend le chevalier.

22. B. Le fou à la seconde case du fou du roi noir.

N. La tour à la case du fou de son roi.

23. B. La tour prend le pion.

N. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.

(i) Si au lieu de jouer ce fou il eût pris le votre avec sa dame, ou qu'il eût pris votre chevalier avec le fou de sa dame il perdoit la partie.

24. B. Le

24. B. Le roi à la seconde case de sa dame. (k)  
 N. Le pion du fou de la dame un pas.  
 25. B. Le fou à la quatrième case de la tour du roi noir.  
 N. La tour prend la tour.  
 26. B. Le fou reprend la tour. (l)

(k) Si au lieu de jouer votre roi pour le faire agir ; vous eussiez poussé le pion du fou de votre dame, vous perdriez la partie, parce que votre Adversaire, en poussant le pion du fou de sa dame, vous auroit forcé de prendre le pion de sa dame, ou de laisser prendre celui de la vôtre, & ensuite il auroit attaqué avec son chevalier votre tour & votre fou.

(l) Le fou ayant repris la tour, il est visible que la partie est remise, à moins d'une faute des plus grossières. Cette partie fait voir qu'un Gambit bien attaqué & bien défendu, n'est jamais une partie décisive d'un côté ni de l'autre. Il est vrai que celui qui donne le pion a le plaisir d'avoir toujours l'attaque, & l'espérance de gagner ; ce qu'il feroit indubitablement si le Défenseur ne jouoit pas régulièrement les dix ou douze premiers coups.

## P R E M I E R R E N V O I

*Sur le premier Gambit.*

4. coup. **L** E pion de la tour du roi deux pas.  
*Blanc.* **L** *Noir.* Le pion du chevalier du roi un pas.  
 5. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du roi noir.  
 N. Le pion de la tour du roi deux pas.  
 6. B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.  
 N. La tour du roi à sa seconde case.  
 7. B. Le pion de la dame deux pas.  
 N. Le pion de la dame un pas.  
 8. B. Le chevalier du roi à la troisième case de sa dame.

*II. Partie.*

I

N. La dame à la seconde case de son roi.

9. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

10. B. La dame à la seconde case de son roi.

N. Le pion du roi un pas attaquant la dame blanche.

11. B. Le pion du chevalier du roi prend le pion.

N. Le pion du chevalier du roi reprend le pion.

12. B. La dame prend le pion.

N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

13. B. La dame à la troisième case de son roi.

N. Le fou du roi à la troisième case de sa tour.

14. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du fou de son roi.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

15. B. Le fou de la dame à la seconde case de sa dame. (a)

N. Le fou du roi prend le chevalier.

16. B. La dame reprend le fou.

N. Le pion de la dame un pas.

17. B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.

N. Le chevalier du roi prend le pion du roi.

18. B. Le chevalier ou le fou prend le chevalier.

N. Le pion du fou du roi deux pas. (b)

(a) Si au lieu de jouer ce fou vous eussiez poussé le pion de votre roi, votre adversaire le gagneroit toujours en sortant sur lui le chevalier de sa dame.

(b) Ce même pion prend ensuite le chevalier, & doit indubitablement gagner la partie. Ceux qui auront profité de mes leçons dans mes quatre premières parties, n'ont pas besoin d'instruction pour la finir & la gagner : ce dernier pion devenu à présent pion royal, soutenu comme il est, & avancé à la tête de ses camarades, vaut une des meilleures pièces ; ainsi il est inutile d'aller plus loin dans ce ~~Renvoi~~.

## SECOND RENVOI

## SUR LE PREMIER GAMBIT,

*Au quatrieme coup.*

4. coup. **L** E fou du roi à la quatrieme case du  
*Blanc.* fou de sa dame.

*Noir.* Le pion du chevalier du roi un pas.

5. B. Le chevalier du roi à la quatrieme case du  
 roi noir.

N. La dame donne échec.

6. B. Le roi à la case de son fou.

N. Le chevalier du roi à la troisieme case de sa tour.

7. B. Le pion de la dame deux pas.

N. Le pion de la dame un pas.

8. B. Le chevalier du roi à la troisieme case de sa  
 dame.

N. Le pion du roi un pas.

9. B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. La dame donne échec.

10. B. Le roi à la seconde case de son fou.

N. La dame donne échec.

11. B. Le roi à sa troisieme case.

N. Le chevalier du roi à sa case. (a)

12. B. Le chevalier du roi à la quatrieme case du  
 fou de son roi.

N. Le fou du roi à la troisieme case de sa tour.

13. B. Le fou du roi à sa case, attaquant la dame;  
 & la force.

N. La dame prend la tour, ne pouvant faire  
 mieux.

(a) Il joue ce chevalier à sa case pour faire place au fou de  
 son roi, pour attaquer ensuite votre roi, étant dans sa situa-  
 tion son meilleur coup.

24. B. Le fou du roi donne échec, & prend ensuite la dame. (b)

(b) Je n'ai pas besoin d'aller plus loin dans cette partie, puisqu'il est assez évident que le blanc doit gagner.

## T R O I S I E M E R E N V O I

*Sur le cinquieme coup du Noir.*

5. coup. **L** E pion de la tour du roi deux pas.  
*Blanc.* **L** *Noir.* Le pion du chevalier du roi un pas.
6. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier du roi noir.  
 N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.
7. B. Le pion de la dame deux pas.  
 N. Le pion du fou du roi un pas.
8. B. Le fou de la dame prend le pion.  
 N. Le pion de la dame un pas.
9. B. Le pion du fou de la dame un pas.  
 N. Le pion prend le chevalier. (a)
10. B. Le pion reprend le pion.  
 N. Le chevalier du roi à sa case.
11. B. La dame à la troisième case de son chevalier.  
 N. La dame à la seconde case de son roi.
12. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.  
 N. La dame à la case du fou de son roi.
13. B. Le roi roque du côté de sa tour.  
 N. Perd la partie. (b)

(a) Si avant de faire place à sa dame en jouant le pion d'elle il eût pris votre chevalier, il auroit fallu reprendre avec le fou.

(b) S'il joue sa dame pour éviter la découverte de votre tour sur elle, il perd son chevalier, outre qu'il aura mauvais jeu, & s'il joue son chevalier, il perd sa dame. Il est visible que de l'une & de l'autre manière il perd la partie.



## QUATRIEME RENVOI

## DU PREMIER GAMBIT

*Sur le Sixieme Coup.*

6. coup. **L** E pion de la dame deux pas.

*Blanc.* **L** *Noir.* Le pion du fou de la dame un pas. (a)

7. B. Le pion du roi un pas.

N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

8. B. Le fou à la troisieme case du chevalier de sa dame.

N. Le pion de la tour de la dame deux pas.

9. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

N. Le pion du chevalier de la dame un pas.

10. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame. (b)

N. Le fou de la dame à la troisieme case de sa tour.

11. B. Le chevalier de la dame à la quatrieme case de son roi.

N. La dame à la troisieme case de son chevalier ; ou tout ce qu'il voudra, il perd la partie.

12. B. Le chevalier donne échec à la troisieme case de la dame noire.

(a) Il joue ce pion dans le dessein d'attaquer ensuite avec le pion de sa dame le fou de votre roi ; ce que vous prévenez en poussant le pion de votre roi.

(b) Ce chevalier, qui ne paroïssoit en rien, est cependant le corps de réserve qui va gagner la partie, sans que l'adversaire puisse l'éviter : c'est pourquoi il faut toujours tâcher de disposer les pions de maniere qu'ils puissent arrêter l'entrée des chevaliers dans le jeu.



## CINQUIEME RENVOI

## DU PREMIER GAMBIT.

*Au septieme coup du Noir.*

7. coup. **L** E pion du fou de la dame un pas.  
*Blanc.* **L** *Noir.* Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.  
 8. B. La dame à la troisième case de son chevalier.  
 N. Le fou de la dame à la quatrième case de la tour de son roi. (a)  
 9. B. Le pion de la tour du roi prend le pion.  
 N. Le pion de la tour prend le pion.  
 10. B. La tour du roi reprend le fou.  
 N. La tour reprend la tour.  
 11. B. Le fou du roi prend le pion en donnant échec au roi & à la tour, gagne une pièce & par conséquent la partie.

(a) Si au lieu de jouer ce fou il soutenoit avec sa dame le pion du fou de son roi, vous prendriez alors le pion du chevalier de sa dame, & ensuite sa tour.

## SIXIEME RENVOI

## DU PREMIER GAMBIT.

*Sur le septieme coup du Noir.*

7. coup. **L** E pion du fou de la dame un pas.  
*Blanc.* **L** *Noir.* Le fou de la dame à la troisième case de son roi.  
 8. B. Le fou du roi prend le fou.  
 N. Le pion reprend le fou.

9. B. La dame à la troisieme case de son chevalier.  
 N. La dame à la case de son fou , pour garder les  
 deux pions attaqués.  
 10. B. Le pion de la tour du roi prend le pion.  
 N. Le pion de la tour reprend le pion.  
 11. B. La tour du roi prend la tour.  
 N. Le fou prend la tour.  
 12. B. Le chevalier du roi prend le pion.  
 N. Le roi à sa seconde case.  
 13. B. Le fou de la dame prend le pion.  
 N. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son  
 fou.  
 14. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de  
 sa dame.  
 N. Le pion de la tour de la dame deux pas.  
 15. B. Le roi roque.  
 N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.  
 16. B. La tour à la case de la tour de son roi.  
 N. Le chevalier du roi à la troisieme case de son  
 fou.  
 17. B. La tour prend le fou.  
 N. La dame reprend la tour.  
 18. B. La dame prend le pion du roi , & donne  
 échec.  
 N. Le roi se retire où il veut , étant mat sur l'une  
 ou sur l'autre case où il peut aller.

---

## SEPTIEME ET DERNIER RENVOI

### D U P R E M I E R G A M B I T ,

#### *Sur le huitieme coup.*

8. coup. **L**A dame à la seconde case de son roi.  
*Blanc.* **L***Noir.* Le fou de la dame à la troisieme  
 case de son roi.  
 9. Le fou du roi prend le fou.

N. Le pion reprend le fou.

10. B. Le pion du roi un pas.

N. Le pion de la dame prend le pion. (a)

11. B. Le pion de la dame reprend le pion.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame. (b)

12. B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. De même.

13. B. Le pion du chevalier du roi prend le pion. (c)

N. Le pion prend le chevalier.

14. B. La dame reprend le pion.

N. La dame à la seconde case de son roi.

15. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

N. Le roi roque.

16. B. Le pion du chevalier de la dame deux pas , pour empêcher le chevalier noir d'avancer.

N. Le pion de la tour du roi un pas.

17. B. Le chevalier de la dame à la quatrième case de son roi.

N. Le chevalier de la dame à sa troisième case.

18. B. Le fou à la troisième case de son roi.

N. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.

(a) Si au lieu de prendre il eût poussé ce même pion , il auroit fallu jouer votre dame à sa troisième case , pour lui donner échec le coup suivant , ce qui vous g. gneroit la partie.

(b) Si au lieu de jouer ce chevalier il eût joué toute autre chose , vous deviez jouer celui de votre dame pour lui donner échec deux coups après. Voyez le douzième coup du quatrième Renvoi de cette Partie.

(c) Dans l'attaque du Gambit , il faut observer que si votre adversaire , avant qu'il n'ait roqué , pousse le pion du chevalier de son roi sur votre chevalier royal posté sur la troisième case du fou de votre roi , il faut le laisser prendre pour ne point vous laisser détourner de votre attaque , à moins que vous ne puissiez l'avancer à la quatrième case de son roi ou de son chevalier , parce qu'alors vous faites la guerre au pion du fou de son roi.

19. B. Le fou à la quatrieme case du fou de la dame  
noire.

N. La dame à la seconde case de son fou.

20. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

N. Le fou du roi à sa case.

21. B. Le pion de la tour de la dame un pas.

N. Le fou prend le fou.

22. B. Le pion reprend le fou.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa  
dame.

23. B. Le chevalier donne échec.

N. Le roi se retire.

24. B. La tour de la dame à la case de son chevalier.

N. Le chevalier de la dame prend le pion.

25. B. Le chevalier prend le pion du chevalier de la  
dame.

N. Le chevalier de la dame prend le chevalier.

26. B. Le pion de la tour de la dame un pas.

N. Le roi à la case de la tour de sa dame.

27. B. La tour prend le chevalier.

N. La dame à la case de son tou.

28. B. La tour du roi à la seconde case.

N. La tour de la dame à la seconde case de sa dame.

29. B. La tour du roi à la seconde case du chevalier  
de la dame.

N. La tour du roi à sa seconde case.

30. B. La dame prend le pion du fou de la dame  
noire.

N. La dame prend la dame.

31. B. La tour de la dame donne échec & mat.





## SECON D G A M B I T,

Dans lequel il y aura quatre renvois.

*Deux au quatrieme coup , le troisieme au neuvieme coup , & le quatrieme au onzieme coup.*

1. coup. **L** E pion du roi deux pas.  
*Blanc. L Noir. De même.*
2. B. Le pion du fou du roi deux pas.  
N. Le pion prend le pion.
3. B. Le fou du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.  
N. La dame donne échec.
4. B. Le roi à la case de son fou.  
N. Le pion du chevalier du roi deux pas. (a)
5. B. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.  
N. La dame à la quatrieme case de la tour de son roi. (b)
6. B. Le pion de la dame deux pas.  
N. Le pion de la dame un pas.

(a) Le noir ayant deux autres façons de jouer , je fais deux renvois sur ce même coup : le premier , en lui faisant jouer le fou de son roi à la quatrieme case du fou de sa dame ; & le second , de lui faire pousser un pas le pion de sa dame.

(b) Il y a trois endroits où il peut jouer sa dame , mais il n'y a que celui-là de bon ; car s'il la retiroit à la troisieme case de la tour , vous attaqueriez le pion du fou de son roi avec votre chevalier royal , en le jouant à la quatrieme case du roi noir , & vous gagneriez une tour : & s'il plaçoit sa dame à la quatrieme case du chevalier de votre roi , vous lui donneriez échec de votre fou en prenant son pion. S'il prend votre fou , vous donnez échec au roi & à la dame avec votre chevalier , & la Partie est décidée.

7. B. Le pion du fou de la dame un pas. (c)  
 N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.  
 8. B. Le roi à la seconde case de son fou.  
 N. Le chevalier du roi à la troisième case du fou de son roi. (d)  
 9. B. La dame à la seconde case de son roi.  
 N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.  
 10. B. Le pion de la tour du roi deux pas.  
 N. Le fou prend le chevalier.  
 11. B. La dame prend le fou.  
 N. La dame prend la dame. (e)  
 12. B. Le roi reprend la dame. (f)  
 N. Le pion du chevalier du roi donne échec.  
 13. B. Le roi prend le pion du roi noir.  
 N. Le fou du roi donne échec à la troisième case de sa tour.  
 14. B. Le roi à la quatrième case du fou du roi noir.

(c) Il est de conséquence dans les Gambits de jouer ce pion, pour pouvoir ensuite placer votre dame à la troisième case de son chevalier, sur-tout lorsqu'il sort le fou de sa dame sans attaquer une de vos pièces : vous tenez en tel cas votre adversaire extrêmement embarrassé. Voyez le cinquième & le sixième renvoi du premier Gambit.

(d) Si au lieu de jouer ce chevalier il eût pris celui de votre roi, vous verrez par un troisième renvoi la manière de poursuivre la partie en tel cas.

(e) Si au lieu de prendre votre dame il donnoit échec de son chevalier, un quatrième renvoi vous fera voir comment il perdoit la partie.

(f) J'avois donné pour règle générale d'unir le pion du fou de votre roi, mais comme il n'y a point de règles sans exceptions, vous en trouverez une ici qui est fondée sur deux raisons : la première est qu'en reprenant du roi, vous gagnez un pion sans que votre adversaire puisse l'éviter : & en second lieu, il faut se souvenir que le roi n'a pas beaucoup à craindre lorsqu'il n'y a plus de dames sur le jeu : il est donc nécessaire en tel cas de mettre le roi en campagne, parce qu'il peut vous rendre autant de service qu'une autre pièce, comme on pourra voir par la suite de cette partie.

N. Le fou du roi prend le fou de la dame blanche.

15. B. La tour du roi reprend le fou.

N. Le pion de la tour du roi deux pas.

16. B. Le chevalier à la seconde case de sa dame.

N. Le roi à sa seconde case.

17. B. La tour du roi à la case du fou de son roi.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

18. B. La tour de la dame à la case de son roi.

N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

19. B. Le fou à la troisième case du chevalier de sa dame.

N. Le pion de la tour de la dame deux pas.

20. B. Le pion du roi un pas.

N. Le pion prend le pion.

21. B. Le pion de la dame reprend le pion.

N. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa dame.

22. B. Le chevalier à la quatrième case de son roi. (g)

N. Le chevalier de la dame à sa troisième case.

23. B. Le chevalier à la troisième case du fou du roi noir.

N. La tour de la dame à la case de sa dame. (h)

24. B. Le pion du roi un pas.

N. La tour de la dame à la troisième case de sa dame. (i)

25. B. Le pion prend le pion en donnant échec à la tour.

(g) Vous auriez mal joué si vous eussiez pris son chevalier avec votre fou, parce qu'en reprenant de son pion, ce pion empêchoit la marche & le progrès de votre chevalier : il étoit donc nécessaire d'avancer premièrement votre chevalier, pour n'avoir point de pièces inutiles.

(h) S'il eût pris votre chevalier, vous le repreniez du pion, & ensuite vous attaquiez le pion du fou de son roi en jouant la tour de votre dame à la seconde case de son roi.

(i) S'il eût pris le pion au lieu de jouer la tour, vous auriez gagné la partie en peu de coups, parce qu'il perdoit le pion du fou de sa dame.



N. Le roi prend le pion.

26. B. Le roi à la quatrième case du chevalier du roi noir.

N. Le roi à la seconde case de son chevalier, pour éviter l'échec à la découverte.

27. B. Le chevalier prend le pion de la tour du roi, & donne échec.

N. Le roi à la seconde case de sa tour.

28. B. La tour du roi donne échec.

N. Le roi à la case de son chevalier.

29. B. La tour du roi à la seconde case du chevalier de la dame noire.

N. La tour de la dame à la case de sa dame. (k)

30. B. La tour prend le chevalier de la dame noire, & gagne tout de suite la partie.

(k) Si au lieu de jouer la tour il joue son roi, vous donnez échec à la case du chevalier de la dame, & vous prenez ensuite la tour de son roi, ce qui vous suffiroit pour gagner. Il est bon d'observer ici que le gain de cette partie par le blanc est forcé uniquement, parce que le roi étoit posé de manière à pouvoir toujours agir & servir autant que la meilleure pièce du jeu.

## PREMIER RENVOI

### DU SECOND GAMBIT.

*Sur le quatrième coup du Noir.*

4. coup. **L**E roi à la case de son fou.

Blanc. **N**oir. Le fou du roi à la quatrième case du fou de sa dame.

5. B. Le pion de la dame deux pas.

N. Le fou du roi à la troisième case du chevalier de sa dame.

6. B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

N. La dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

7. B. Le fou du roi prend le pion du fou du roi noir & donne échec.

N. Le roi à la case de son fou, parce que s'il reprend il perd sa dame.

8. B. Le pion de la tour du roi un pas.

N. La dame à la troisième case du chevalier du roi blanc.

9. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

N. Le roi prend le fou. (2)

10. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de son roi.

N. La dame à la troisième case du chevalier de son roi, n'ayant d'autre place.

11. B. Le chevalier du roi donne échec au roi & à la dame, & gagne la partie.

(a) Si le roi noir ne prend pas le fou, cela revient toujours au même, sa dame ne pouvant plus se sauver dans aucun endroit.

## SECOND RENVOI

### DU SECOND GAMBIT,

*Commencant au quatrième coup du Noir.*

4. coup. **L** E roi à la case de son fou.

*Blanc.* **L** *Noir.* Le pion de la dame un pas.

5. B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

6. B. Le pion de la dame deux pas.

N. Le pion du chevalier du roi deux pas.

7. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

N. La dame à la quatrième case de la tour de son roi. (a)

8. B. Le pion de la tour du roi deux pas.

N. Le pion de la tour du roi un pas. (b)

9. B. Le roi à la seconde case de son fou.

N. Le fou de la dame prend le chevalier du roi blanc. (c)

10. B. Le pion reprend le fou.

N. La dame à la troisième case du chevalier de son roi.

11. B. Le pion de la tour prend le pion.

N. La dame reprend le pion.

12. B. le chevalier à la seconde case de son roi.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

13. B. Le chevalier prend le pion noir.

N. La dame à sa case.

14. B. Le pion du fou de la dame un pas.

N. Le chevalier de la dame à sa troisième case.

15. B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.

N. La dame à sa seconde case.

16. B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

N. Le roi roque.

(a) S'il prend le chevalier de votre roi au lieu de retirer sa dame, vous reprenez de la dame; & ensuite poussant le pion du chevalier de votre roi un pas, la situation de votre jeu deviendra très-bonne.

(b) Si au lieu de jouer le pion de la tour, il eût joué celui du fou de son roi, vous deviez alors prendre son cavalier avec le fou de votre roi, & ensuite jouant le chevalier de votre dame à la quatrième case de la sienne, vous auriez encore eu une situation très-avantageuse pour le gain de la partie.

(c) S'il eût retiré sa dame, ou joué toute autre pièce, vous deviez toujours prendre le pion du chevalier de son roi avec le pion de votre tour, étant nécessaire d'observer que dans l'attaque des Gambits, lorsqu'on peut séparer les pions du côté du roi de l'adversaire, on a toujours l'avantage sur lui.

17. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.  
N. Le roi à la case du chevalier de sa dame.
18. B. Le pion de la tour de la dame un pas.  
N. Le chevalier de la dame à la case de son fou.
19. B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.  
N. Le pion du fou de la dame un pas.
20. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.  
N. Le pion prend le pion.
21. B. Le pion de la tour de la dame un pas, pour  
l'empêcher de pouvoir soutenir le pion du fou  
de sa dame.  
N. Le pion du chevalier de la dame un pas.
22. B. La dame à la troisieme case de son chevalier.  
N. Le chevalier du roi à la troisieme case de son  
fou.
23. B. Le fou du roi prend le pion.  
N. La dame à la seconde case de son fou.
24. B. Le pion de la dame un pas.  
N. Le fou du roi à la seconde case de son chevalier.
25. B. Le fou du roi à la troisieme case du fou de  
la dame noire.  
N. Le chevalier du roi à la seconde case de sa  
dame.
26. B. Le chevalier à la troisieme case de sa dame.  
N. Le chevalier du roi à la quatrieme case de son  
roi.
27. B. Le chevalier prend le chevalier.  
N. Le fou reprend le chevalier.
28. B. Le pion du fou du roi un pas.  
N. Le fou à la seconde case du chevalier de son roi.
29. B. Le fou de la dame à la quatrieme case de  
sa dame.  
N. Le fou prend le fou.
30. B. Le pion reprend le fou.  
N. La dame à la seconde case de son roi.
31. B. Le roi à la troisieme case de son fou.  
N. La tour de la dame à la case du chevalier de  
son roi.

32. B. La tour de la dame à la case de son fou.  
N. La tour de la dame à la troisième case du chevalier de son roi.  
33. B. Le fou à la seconde case du chevalier de la dame noire.  
N. La tour du roi à la case de son chevalier.  
34. B. La tour prend le chevalier.  
N. La tour reprend la tour.  
35. B. Le fou prend la tour.  
N. Le roi reprend le fou.  
36. B. La tour donne échec.  
N. Le roi à la case du chevalier de sa dame.  
37. B. La dame à la quatrième case de son fou.  
N. La dame à sa seconde case.  
38. B. Le pion du fou du roi un pas, pour empêcher l'échec de la dame.  
N. La tour à la case du chevalier de son roi.  
39. B. La dame à la troisième case du fou de la dame noire.  
N. La dame prend la dame. (d)  
40. B. Le pion reprend sa dame.  
N. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.  
41. B. Le pion de la dame un pas.  
N. Le pion de la tour du roi un pas.  
42. B. La tour à la case de la tour de son roi.  
N. De même.  
43. B. La tour à la case du chevalier de son roi.  
N. La tour à sa seconde case.  
44. B. La tour à la case du chevalier du roi noir.  
N. Le pion du chevalier de la dame un pas. (e)  
45. B. La tour à la case de la tour de la dame noire.  
N. Le roi à la troisième case du chevalier de sa dame.

(d) Si la dame se retire, au lieu de prendre la vôtre en poussant le pion de votre roi, vous le matez, ou vous gagnez sa dame.

(e) Si au lieu de jouer ce pion il pouvoit le pion de la tour de son roi pour aller à dame, vous verrez par le calcul qu'il fera toujours un coup trop court.

46. B. La tour donne échec.

N. Le roi à la seconde case du fou de la dame.

47. B. La tour donne échec.

N. Le roi à la case de la dame.

48. B. Le pion du roi un pas.

N. Le pion prend le pion.

49. B. Le pion de la dame un pas.

N. Le roi à la case du fou de la dame , pour éviter le mat de la tour.

50. B. Le pion de la dame donne échec.

N. Le roi à la case de la dame.

51. B. La tour donne échec , & ensuite pousse à dame , & gagne.

N.

On observera sur ce second renvoi , qui est fort long , & en même-temps très-difficile au blanc de parvenir à son but , que sans le secours du roi , il n'auroit jamais pu réussir , parce que s'il eût roqué du côté de la dame , le roi se trouvant si éloigné , au lieu de lui rendre service , l'auroit plutôt embarrassé.

Il faut aussi se ressouvenir que les secondes cases du fou sont ordinairement les meilleures quand le roi ne roque point.

## T R O I S I E M E R E N V O I

*Sur le huitieme coup du second Gambit.*

8 coup. **L** E roi à la seconde case de son fou.

*Blanc.* **N**oir. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

9. B. La dame à la seconde case de son roi.

N. Le fou prend le chevalier.

10. B. La dame reprend le fou.

N. La dame prend la dame. (a)

(a) S'il n'eût pas pris la dame , il auroit fallu pousser immédiatement le pion de la tour de votre roi deux pas pour séparer ses pions.

11. B. Le Pion reprend la dame.  
N. Le fou du roi à la seconde case de son chevalier.
12. B. Le pion de la tour du roi deux pas.  
N. Le pion de la tour du roi un pas.
13. B. La tour du roi à la case de son chevalier.  
N. Le chevalier du roi à la seconde case de sa tour.
14. B. Le fou de la dame prend le pion du Gambit.  
N. Le fou du roi prend le pion de la dame, & donne échec.
15. B. Le pion prend le fou.  
N. Le pion du chevalier du roi prend le fou.  
N. le pion de la tour du roi un pas.
16. B. La tour du roi à la seconde case du chevalier du roi noir.  
N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
17. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.  
N. Le chevalier de la dame prend le pion.
18. B. Le fou prend le pion & donne échec.  
N. Le roi à la case de son fou.
19. B. La tour de la dame à la case du chevalier de son roi  
N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.
20. B. Le fou à la troisième case du chevalier de sa dame.  
N. La tour de la dame à la case de sa dame. (c)
21. B. La tour du roi donne échec à la seconde case du fou du roi noir.  
N. Le roi à sa case.

(b) S'il eût joué toute autre pièce, vous deviez prendre le chevalier de son roi avec la tour du vôtre, & ensuite lui donner échec de la tour de votre dame pour prendre sa tour.

22. B. La tour de la dame à la seconde case du chevalier du roi noir.

N. Le chevalier du roi à la case de son fou.

23. B. Le chevalier à la quatrième case de la dame noire, & gagne assez visiblement la partie.

N.

## QUATRIEME RENVOI

*Sur le onzieme coup du second Gambit.*

11. coup. **L** A dame prend le fou.

*Blanc.* **L** *Noir.* Le chevalier du roi donne échec à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

12. B. Le roi à la case de son chevalier.

N. Le pion du chevalier du roi prend le pion. (a)

13. B. Le fou de la dame prend le pion.

N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

14. B. Le chevalier à la troisième case de la tour de la dame.

N. La dame prend la dame.

15. B. Le pion reprend la dame.

N. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa tour.

16. B. La tour du roi prend le pion.

N. Le chevalier du roi prend le fou.

17. B. La tour reprend le chevalier.

N. Le pion du fou du roi un pas.

18. B. Le roi à la seconde case de son fou.

N. Le roi roque.

19. B. Le fou à la troisième case du roi noir.

N. Le fou à la seconde case de son roi.

(a) Si au lieu de prendre le pion il eût joué autre chose, vous deviez prendre le pion du chevalier de son roi avec celui de votre tour.



20. B. La tour de la dame à la case de la tour de son roi.

N. Le roi à la case du chevalier de sa dame.

21. B. Le fou prend le chevalier.

N. La tour reprend le fou.

22. B. La tour de la dame à la troisième case de la tour du roi noir.

N. Le pion du chevalier de la dame un pas.

23. B. La tour du roi à la quatrième case du fou du roi noir.

N. Le fou à la case de sa dame.

24. B. La tour du roi à la quatrième case de la tour du roi noir.

N. Le roi à la seconde case du chevalier de sa dame.

25 B. Le pion du fou du roi un pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

26. B. Le pion du fou du roi un pas. (b)

(b) Dans la situation présente votre adversaire ne pouvant attaquer aucune de vos pièces, il s'agit d'amener votre chevalier à la troisième case du chevalier du roi noir pour prendre le pion de la tour, ce qui vous donnera la partie.

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

## TROISIEME GAMBIT,

Où il y aura trois Renvois,

*Un sur le second coup du noir, le second au troisième du noir, & le dernier au onzième coup du noir, par lesquels on sera instruit de la manière qu'il faut jouer lorsqu'on refuse de prendre le pion du Gambit.*

1. coup. **L** E pion du roi deux pas.  
Blanc. **L** Noir. De même.

2. B. Le pion du fou du roi deux pas.

- N. Le pion de la dame deux pas. (a)  
 3. B. Le pion du roi prend le pion.  
 N. La dame prend le pion. (b)  
 4. B. Le pion du fou prend le pion.  
 N. La dame reprend le pion & donne échec.  
 5. B. Le fou couvre l'échec. (c)  
 N. Le fou du roi à la troisieme case de sa dame.  
 6. B. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.  
 N. La dame à sa seconde case de son roi.  
 7. B. Le pion de la dame deux pas.  
 N. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi.  
 8. B. Le roi roque.  
 N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.  
 9. B. Le pion du fou de la dame deux pas.  
 N. Le pion du fou de la dame un pas.  
 10. B. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.  
 N. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.  
 11. B. Le fou du roi à la troisieme case de sa dame.  
 N. Le roi roque du côté de sa tour. (d)

(a) Si au lieu de deux il ne pouvoit ce pion qu'un seul pas, cela feroit toute une autre partie. Ce doit être le sujet du premier renvoi sur ce Ganabit.

(b) S'il prend le pion du fou de votre roi au lieu de prendre votre roi avec sa dame, cela fait encore le sujet d'un autre renvoi.

(c) La partie dans cette situation ne peut que paroître entierement égale de part & d'autre; cependant il faut observer que vous avez de l'avantage, quoiqu'il soit très-peu considérable; la raison est, qu'à votre aile gauche vous conservez quatre pions avec celui de votre dame, pendant que votre adversaire a les siens divisés trois par trois, & tous séparés du centre; c'est pourquoi vous êtes par ce moyen mieux en état d'empêcher les pieces de votre adversaire de se poster dans le milieu de l'Echiquier.

(d) Comme il étoit assez égal pour lui de roquer du côté de sa dame ou de son roi, j'ai déjà donné une regle générale

22. B. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi noir. (e)

N. Le pion de la tour du roi un pas.

13. B. Le fou de la dame à la quatrième de la tour de son roi.

N. La dame à sa case.

14. B. Le chevalier de la dame à la quatrième case de son roi. (f)

N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

15. B. La dame à la seconde case de son roi.

N. La dame à la seconde case de son fou. (g)

16. B. Le chevalier de la dame prend le chevalier.

B. Le chevalier reprend le chevalier.

17. B. Le fou prend le chevalier.

N. Le fou reprend le fou.

18. B. La dame à la quatrième case de son roi.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

19. B. Le chevalier à la quatrième case du roi noir.

N. Le fou prend le chevalier. (h)

20. B. Le pion reprend le fou.

pour l'attaque avec vos pions en tels cas, cependant pour plus d'instruction sur cet article, j'en ferai un troisième renvoi sur le onzième coup.

(e) S'il n'eût pas roqué de ce côté, ce fou seroit très-mal joué, parce qu'en le chassant avec le pion de sa tour il vous seroit perdre un coup, ou il vous contraindrait de changer votre fou pour son chevalier, ce qui ne vous avanceroit de rien, puisqu'il y replaceroit son autre chevalier, mais à présent vous le jouez exprès pour l'exciter à pousser les pions qui couvrent son roi, afin que vous puissiez plus aisément former votre attaque sur lui.

(f) S'il n'eût pas rangé sa dame pour y mettre à sa place le fou de son roi, vous auriez fort embarrassé son jeu en jouant ce chevalier.

(g) Si au lieu de jouer sa dame il eût pris votre chevalier, il falloit reprendre de la dame, pour lui faire passer le mat dont il étoit menacé par votre dame soutenue du fou de votre roi.

(h) Si au lieu de prendre il eût retiré son fou, vous auriez gagné le pion du chevalier de son roi en le prenant de votre chevalier; cela vous auroit gagné la partie.

N. La tour de la dame à la case de sa dame. (i).

21 B. La tour du roi à la troisième case du fou du roi noir.

N. La dame à sa seconde case. (k)

22. B. La tour prend le pion du chevalier du roi noir, & donne échec.

N. Le pion prend la tour.

23 B. La dame reprend le pion & donne échec.

N. Le roi à la case de sa tour. (l)

24. B. Prend le pion de la tour, & donne un échec perpétuel.

(i) S'il eût attaqué votre dame avec son fou, au lieu de jouer cette tour, vous auriez dû prendre le fou avec la tour de votre roi; cela donnoit une ouverture sur son roi qui l'auroit fort incommodé.

(k) S'il n'eût pas la dame à cette case, vous auriez pris son fou avec votre tour, & vous auriez indubitablement gagné la partie.

(l) Si au lieu de retirer son roi il l'eût couvert de sa dame, vous auriez pris son fou en lui donnant échec, & ensuite il vous seroit resté deux pions & un fou contre une tour, & de plus une bonne attaque, ce qui étoit suffisant pour gagner; mais dans l'état où se trouve à présent la partie, il ne vaut pas la peine de la finir, puisque sa longueur (sans aucune instruction) deviendrait trop ennuyante; & d'ailleurs étant toujours condamnée avec la même régularité que je me fers en toute occasion, cela reviendrait toujours au même: c'est pourquoi j'y mets fin par un échec perpétuel.

## P R E M I E R R E N V O I

### S U R L E T R O I S I E M E G A M B I T;

#### *Au second Coup.*

2. coup. **L**E pion du fou du roi deux pas.

*Blanc.* **L***Noir.* Le pion de la dame un pas.

3. B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

N. Le

- N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.
4. B. Le fou du roi à la quatrième case du fou de la dame.
- N. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou. (a)
5. B. Le pion du fou de la dame un pas.
- N. Le fou prend le chevalier. (b)
6. B. La dame reprend le fou.
- N. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.
7. B. Le pion de la dame un pas.
- N. Le chevalier de la dame à la quatrième case de sa tour.
8. B. Le fou du roi donne échec à la quatrième case du chevalier de la dame noire.
- N. Le pion du fou de la dame un pas.
9. B. Le fou du roi à la quatrième case de la tour de la dame.

(a) Lorsqu'on défend une partie, on est souvent obligé de pécher contre les règles générales, pour empêcher l'exécution des projets de l'Adversaire; mais celui qui attaque est rarement dans le même cas. Le noir joue donc ce chevalier à la troisième case de son fou, pour deux raisons; l'une pour défendre le pion de son roi, & l'autre pour faire la guerre au fou du vôtre, qui lui est fort incommode sur cette ligne. S'il jouoit toute autre chose, vous prendriez le pion de son roi avec le pion du fou; & puis en lui donnant échec de votre fou royal, vous gagneriez le pion du fou de son roi, puisqu'en reprenant votre fou, vous lui donneriez échec du chevalier de votre roi, & par ce moyen votre dame prendroit le fou de la sienne. Cependant si au lieu de jouer ce chevalier il eût pris le pion du fou de votre roi en jouant ensuite le pion de votre dame deux pas, vous vous trouveriez dans un Gambit complet, qu'il faudroit suivre selon les instructions déjà données à ce sujet.

(b) S'il n'eût pas pris votre chevalier, & qu'il eût joué toute autre chose sans attaquer une de vos pièces, vous deviez jouer votre dame à la troisième case de son chevalier. Voyez le huitième coup du sixième Renvoi du premier Gambit.

## II. Partie.

N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

10. B. Le fou du roi de à la seconde case du fou de sa dame. (c)

N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

11. B. Le pion de la dame un pas.

N. Le pion du roi prend le pion de la dame.

12. B. Le pion du fou de la dame reprend le pion.

N. Le roi roque.

13. B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

N. Le chevalier de la dame à la quatrième case du fou de la dame blanche.

14. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame. (d)

N. Le chevalier de la dame prend le pion du chevalier de la dame blanche.

15. B. Le pion du chevalier deux pas. (e)

(c) A moins de bien connoître la force du jeu , on doit naturellement conclure que ces trois derniers coups du blanc étoient des coups perdus ; & véritablement ils paroissent non-seulement tels , mais en même-temps contraires aux regles prescrites. Cependant lorsqu'on observera que pour donner la chasse au fou de votre roi , il a mis son jeu dans une situation à ne pouvoir plus roquer du côté de sa dame sans perdre la partie , & que roquant du côté de son roi , le fou du vôtre se trouve fort bien placé , on conviendra que ces trois coups ont été très-bien calculés , d'autant plus que par ce moyen vous ne pouvez plus manquer d'occuper le milieu de l'Echiquier avec vos pions ; & lorsqu'on soutient bien le centre , la bataille est à moitié gagnée.

(d) En jouant ce chevalier , vous laissez un des pions en proie à son chevalier , sans qu'il paroisse y avoir aucune nécessité pour cela ; mais il faut observer que les pions du chevalier ne sont point de grande conséquence lorsqu'ils sont séparés de ceux du centre ; ainsi vous trouvez mieux votre compte de laisser prendre ce pion , que de perdre un coup de votre attaque.

(e) Ce pion se joue pour déloger ensuite le chevalier de son roi : vous pourriez également le faire partir en poussant le pion de votre roi ; mais en tel cas il le mettroit à la quatrième case de sa dame ; ce qui seroit un poste avantageux pour lui , & dans lequel il pourroit devenir un

- N. Le chevalier de la dame à la quatrième case du fou de la dame blanche.
16. B. Le chevalier prend le chevalier.
- N. Le pion reprend le chevalier.
17. B. Le pion du chevalier du roi un pas.
- N. Le chevalier à la seconde case de sa dame.
18. B. Le pion de la tour du roi deux pas.
- N. La dame donne échec.
19. B. Le roi à la case de sa dame.
- N. La dame à la troisième case de la tour de la dame blanche.
20. B. La tour de la dame à la case de son fou.
- N. La dame prend le pion de la tour.
21. B. La dame à la quatrième case de la tour du roi noir. (f)
- N. La tour de la dame à la case de son chevalier.
22. B. Le pion du roi un pas.
- N. Le pion du chevalier du roi un pas.
23. B. La dame à la seconde case de son roi.
- N. La tour de la dame à la seconde case du chevalier de la dame blanche.
24. B. Le pion de la tour du roi un pas.
- N. Le pion du fou de la dame, ou toute autre chose ; la partie est perdue.
25. B. Le pion de la tour du roi prend le pion.
- N. Le pion du fou du roi reprend. (g)

grand obstacle à votre attaque : vous verrez en cela l'utilité de vos pions de front, puisqu'ils forceront ce chevalier à se retirer dans ses retranchemens, & le mettent hors d'état de vous nuire. Voyez la remarque (d) de la première partie sur l'utilité des pions de front.

(f) Vous jouez cette dame pour l'obliger à pousser le pion du chevalier de son roi sur elle. Cela vous met ensuite en état d'attaquer votre Adversaire avec le pion de votre tour, pour faire une ouverture sur son roi, comme vous verrez par la suite.

(g) Si en cas il reprenoit avec le pion de sa tour, il faudroit jouer votre dame à la seconde case de la tour de votre roi, ce qui vous gagneroit également la partie ; c'est ce que vous pourrez essayer.

26. B. La tour du roi prend le pion de la tour du roi noir.

N. Le roi prend la tour. (h)

27. B. La dame donne échec à la quatrième case de la tour du roi noir.

N. Le roi où il peut.

28. B. La dame donne échec en prenant le pion, & puis mat le coup après.

N.

(h) Si au lieu de prendre votre tour il joue la sienne à la seconde case du fou de son roi, vous retirerez la vôtre d'un pas; & ensuite la soutenant de votre dame, le mat se trouvera toujours de même; la différence ne sera que d'un coup ou deux tout au plus.

## S E C O N D R E N V O I

### D U T R O I S I E M E G A M B I T,

#### *Sur le troisième Coup.*

3. coup. **L**E pion du roi prend le pion de la dame Blanc. **L**me noire.

Noir. Le pion du roi prend le pion du fou.

4. B. Le chevalier du roi à la troisième case de son fou.

N. La dame prend le pion.

5. B. Le pion de la dame deux pas.

N. La dame donne échec à la quatrième case du roi blanc.

6. B. Le roi à la seconde case de son fou.

N. Le fou du roi à la seconde case de son roi. (a)

(a) S'il n'eût pas couvert son roi, & qu'il eût laissé la dame, il courroit risque de la perdre, ou de perdre bientôt la partie, parce qu'en tel cas vous donniez échec du fou de votre roi, & ensuite votre tour royale attaquoit la dame.



7. B. Le fou du roi à la troisieme case de sa dame;  
 N. La dame à la troisieme case du fou de sa dame.  
 8. B. Le fou de la dame prend le pion.  
 N. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi.  
 9. B. La dame à la seconde case de son roi.  
 N. La dame à sa seconde case.  
 10. B. Le pion du fou de la dame deux pas.  
 N. Le pion du fou de la dame un pas.  
 11. B. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.  
 N. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.  
 12. B. Le pion de la tour du roi un pas.  
 N. Le roi roque.  
 13. B. Le pion du chevalier du roi deux pas.  
 N. Le fou du roi à la troisieme case de sa dame.  
 14. B. Le chevalier du roi à la quatrieme case du roi noir.  
 N. Le fou prend le chevalier.  
 15. B. Le pion reprend le fou. (b)  
 N. Le chevalier du roi à la case de son roi.  
 16. B. La tour de la dame à la case de sa dame.  
 N. La dame à la seconde case de son roi.  
 17. B. Le pion du chevalier du roi un pas.  
 N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.  
 18. B. La dame à la quatrieme case de la tour du roi noir. (c)  
 N. Le pion du chevalier du roi un pas.  
 19. B. La dame à la troisieme case de la tour du roi noir.

(b) Vous reprenez du pion pour forcer son chevalier à rétrograder, n'ayant aucun endroit pour pouvoir l'avancer; au lieu qu'il n'auroit pas bougé, s'il eût été attaqué de votre fou.

(c) Voyez la lettre (f) du premier Renvoi de ce Gambit, page 219.

N. La dame donne échec.

20. B. Le roi à la troisieme case de son chevalier.

N. Le chevalier de la dame prend le pion du roi blanc.

21. B. Le chevalier à la quatrieme case de son roi.

N. La dame à la quatrieme case de la dame blanche. (d)

22. B. Le chevalier donne échec à la troisieme case du fou du roi noir.

N. Le chevalier prend le chevalier.

23. B. Le pion reprend le chevalier.

N. Perdu, le mat étant forcé.

(d) S'il jouoit sa dame ailleurs, il perdrait son chevalier, ce qui vous suffiroit pour gagner la partie.

## TROISIEME RENVOI

SUR LE TROISIEME GAMBIT,

*Au onzieme coup.*

11. coup. **L** E fou du roi à la troisieme case de sa Blanc. dame.

Noir. Le roi roque du côté de sa dame.

12. B. La tour du roi à la case de son roi.

N. La dame se retire à la case du fou de son roi. (a)

13. B. La dame à la quatrieme case de sa tour.

N. Le roi à la case du chevalier de sa dame.

14. B. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi.

N. Le pion du fou de la dame un pas. (b)

(a) Il retire cette dame pour éviter la perte d'une piece que vous forceriez en poussant le pion de votre dame sur le fou de la sienne.

(b) S'il eût attaqué votre dame avec le chevalier de la

15. B. Le pion de la dame un pas.

N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

16. B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

N. Le fou prend le chevalier.

17. B. Le pion reprend le fou.

N. La tour de la dame à la case de son fou. (c)

18. B. Le chevalier à la quatrième case du chevalier de la dame noire.

N. Le pion de la tour de la dame un pas.

19. B. Le chevalier prend le fou.

N. La dame reprend le chevalier.

20. B. La tour de la dame à la case de son chevalier.

N. Le chevalier de la dame à la quatrième case de son roi.

21. B. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

N. Le chevalier du roi à la seconde case de sa dame.

22. B. La dame à la quatrième case de la tour de la dame noire.

N. La dame donne échec à la troisième case du chevalier de son roi.

23. B. Le roi à la case de sa tour.

N. La dame à sa troisième case. (d)

24. B. Le pion prend le pion.

N. Le chevalier reprend le pion.

25. B. La tour de la dame à la troisième case du chevalier de la dame noire.

sienné, vous auriez dû retirer la vôtre à la troisième case de son propre chevalier, & ensuite pousser en avant le pion de la tour, pour faire déloger ce chevalier.

(c) Tout autre coup qu'il puisse jouer, le jeu est tellement disposé qu'il ne peut plus éviter la perte de la partie, le jeu étant bien conduit de part & d'autre.

(d) Toute autre chose qu'il eût pu jouer, vous deviez toujours prendre son pion avec celui du chevalier de votre dame; & en cas que votre Adversaire l'eût pris, vous deviez le reprendre de votre tour, pour pouvoir doubler vos tours le coup après.

N. La dame à la case du fou de son roi.

26. B. La tour du roi à la case du chevalier de sa dame.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

27. B. La tour de la dame prend le pion de la tour de la dame noire.

N. Le chevalier prend la tour.

28. B. La dame reprend le chevalier.

N. La tour de la dame à la seconde case de son fou.

29. B. Le pion de la dame un pas , & gagne la partie.



## G A M B I T

### D E C U N N I N G H A M,

*Dont l'Auteur l'a cru certainement gagné ; mais je trouve le contraire , & qu'en jouant bien de part & d'autre , les trois pions de plus , pour la perte d'un fou , doivent gagner la Partie lorsqu'ils sont bien conduits. Il y aura aussi deux renvois , un au septieme , & le dernier au onzieme coup.*

1. coup. **L** E pion du roi deux pas.

*Blanc.* **L** *Noir.* De même.

2. B. Le pion du fou du roi deux pas.

N. Le pion du roi prend le pion.

3. B. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.

N. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

4. B. Le fou du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.

N. Le fou du roi donne échec.

5. B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. Le pion prend le pion.

6. B. Le roi roque.

N. Le pion du roi prend le pion de la tour du roi blanc.

7. B. Le roi à la case de sa dame.

N. Le fou du roi à sa troisième case. (a)

8. B. Le pion du roi un pas.

N. Le pion de la dame deux pas. (b)

9. B. Le pion du roi prend le fou.

N. Le chevalier du roi prend le pion.

10. B. Le fou du roi à la troisième case du chevalier de sa dame.

N. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

11. B. Le pion de la dame un pas. (c)

N. Le pion de la tour du roi un pas. (d)

12. B. Le fou de la dame à la quatrième case du fou de son roi.

N. Le pion du fou de la dame deux pas.

(a) Si au lieu de jouer ce fou à sa troisième case il l'eût joué à la seconde de son roi, vous auriez gagné la partie en peu de coups, ce que vous verrez par un renvoi sur ce coup.

(b) S'il ne sacrifioit point ce fou, vous gagneriez encore indubitablement la partie; mais en le perdant, en retenant trois pions pour sa pièce, il doit par la force & ces mêmes pions devenir votre vainqueur, pourvu qu'il ne se presse point à les pousser avant que toutes ses pièces ne soient sorties, & en état de bien seconder ses trois pions.

(c) Si vous eussiez poussé ce pion deux pas, vous auriez donné l'entrée dans votre jeu à ses chevaliers, ce qui lui auroit fait gagner bientôt la partie; mais pour que ce coup soit plus sensible, il fera le sujet d'un second renvoi sur ce Gambit.

(d) Ce coup est de grande importance pour le gain de la partie, parce qu'il vous empêche d'attaquer le chevalier de son roi avec le fou de votre dame, ce qui vous procureroit ensuite l'occasion de séparer ses pions, en sacrifiant une tour pour un de ses chevaliers; l'avantage en tel cas reviendrait de votre côté,

13. B. Le fou de la dame prend le pion près de son Roi.  
 N. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.  
 14. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.  
 N. Le chevalier du roi à la quatrieme case du chevalier du roi blanc. (e)  
 15. B. La dame à la seconde case de son roi. (f)  
 N. Le chevalier prend le fou.  
 16. B. La dame prend le chevalier.  
 N. La dame à la case de son chevalier. (g)  
 17. B. La dame prend la dame. (h)  
 N. La tour reprend la dame.  
 18. B. La tour de la dame à la case de son roi.  
 N. Le roi à la seconde case de sa dame.  
 19. B. Le chevalier du roi donne échec.  
 N. Le chevalier prend le chevalier.  
 20. B. La tour de la dame reprend le chevalier.  
 N. Le roi à la troisieme case de sa dame.  
 21. B. La tour du roi à la case de son roi.  
 N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

(e) Il joue ce chevalier pour prendre le fou de votre dame, qui l'incommoderoit beaucoup s'il roquoit du côté de sa dame. Il est bon d'avertir ici, pour règle générale, que quand on est fort en pions, il faut tâcher d'ôter les fous de l'Adversaire, parce qu'ils peuvent mieux arrêter le cours des pions que les tours.

(f) Ne pouvant sauver le fou sans faire pire, vous jouez votre dame pour le remplacer; car si vous eussiez joué ce fou à la quatrieme case de celui de votre roi pour empêcher l'échec de son chevalier, il auroit poussé le pion du chevalier de son roi sur votre fou, ce qui auroit causé la perte immédiate de la partie.

(g) S'il jouoit cette dame en tout autre endroit, elle se trouveroit gênée; c'est pourquoi il offre à le changer, dans le dessein qu'en cas de votre refus, il puisse le placer à la troisieme case, où elle se trouveroit ensuite non-seulement en sûreté, mais aussi très-bien posée.

(h) Si vous ne preniez pas la dame, votre partie seroit encore moins bonne.

21. B. Le pion du fou de la dame un pas.  
 N. La tour de la dame à la case de son roi.
23. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.  
 N. Le pion de la tour de la dame un pas.
24. B. Le chevalier à la troisieme case du fou de son fou.  
 N. Le pion du chevalier du roi deux pas.
25. B. Le roi à la seconde case de son chevalier.  
 N. Le pion du fou du roi un pas. (i)
26. B. La tour de la dame à la seconde case de son roi.  
 N. Le pion prend le pion.
27. B. Le pion de la tour de la dame prend le pion.  
 N. Le pion de la tour du roi un pas.
28. B. La tour du roi à la case de la tour de sa dame.  
 N. La tour de la dame à sa case. (k)
29. B. La tour du roi revient à la case de son roi.  
 N. Le fou à la seconde case de sa dame.
30. B. Le pion de la dame un pas.  
 N. Le pion du fou de la dame un pas.
31. B. Le fou à la seconde case du fou de sa dame.  
 N. Le pion de la tour du roi un pas. (l)
32. B. La tour du roi à sa case.  
 N. La tour du roi à sa quatrieme case. (m)

(i) S'il eût poussé ce pion deux pas, vous auriez gagné le pion de sa dame en le prenant de votre fou, cela auroit rendu votre partie bonne.

(k) Il faut empêcher tant qu'on peut de ne point laisser doubler les tours de l'ennemi, sur-tout lorsqu'il y a une ouverture dans le jeu, c'est pourquoi il propose d'abord à changer.

(l) Il joue ce pion pour pousser ensuite celui du chevalier de son roi sur votre chevalier, afin de l'obliger à quitter son poste; mais s'il eût poussé le pion de son chevalier avant de jouer celui-ci, votre chevalier alloit se poster à la quatrieme case de la tour de votre roi, & auroit arrêté l'avancement de tous ses pions.

(m) Si au lieu de jouer ce coup il vous eût donné échec avec le pion de sa tour, il auroit péché contre l'instruction que je donne à la premiere partie. Voyez la remarque (x).

33. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.

N. La tour de la dame à la case de la tour de son roi.

34. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

35. B. Le chevalier à la seconde case de sa dame.

N. La tour du roi à la quatrième case du chevalier de son roi.

36. B. La tour du roi à la case du fou de son roi.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

37. B. La tour prend le pion , & donne échec.

N. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.

38. B. La tour du roi à la troisième case du chevalier du roi noir.

N. Le pion de la tour du roi un pas , & donne échec.

39. B. Le roi à la case de son chevalier.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

40. B. La tour prend la tour.

N. Le pion de la tour donne échec.

41. B. Le roi prend le pion du chevalier.

N. Le pion de la tour demande dame , & donne échec.

42. B. Le roi à la seconde case de son fou.

N. La tour donne échec à la case du fou de son roi.

43. B. Le roi à sa troisième case.

N. La dame donne échec à la troisième case de la tour du roi blanc.

44. B. Le chevalier couvre l'échec , n'ayant point d'autre jeu.

N. La dame prend le chevalier , ensuite la tour , & donne mat au second coup.





## PREMIER RENVOI

*Sur le septieme Coup du Gambit de Cunningham.*

7. coup. **L** E roi à la case de sa tour.

*Blanc.* **L** *Noir.* Le fou à la seconde case de son roi.

8. B. Le fou du roi prend le pion, & donne échec.

N. Le roi prend le fou.

9. B. Le chevalier du roi à la quatrieme case du roi noir donnant double échec.

N. Le roi à la troisieme case; ailleurs il perd sa dame.

10. B. La dame donne échec à la quatrieme case du chevalier de son roi.

N. Le roi prend le chevalier.

11. B. La dame donne échec à la quatrieme case du fou du roi noir.

N. Le roi à la troisieme case de sa dame.

12. B. La dame donne échec & mat à la quatrieme case de la dame noire.

## SUITE DU PREMIER RENVOI.

*En cas que le Roi refuse de prendre votre Fou au huitieme Coup.*

8. coup. **L** E fou du roi prend le pion, & donne

*Blanc.* **L** *Noir.* échec.

*Noir.* Le roi à la case de son fou.

9. B. Le chevalier du roi à la quatrieme case du roi noir.

N. Le chevalier du roi à la troisieme case du fou de son roi.

10. B. Le fou du roi à la troisieme case du chevalier de sa dame.

N. La dame à la case de son roi.

11. B. Le chevalier du roi à la seconde case du fou du roi noir.

N. La tour à la case de son chevalier.

12. B. Le pion du roi un pas.

N. Le pion de la dame deux pas.

13. B. Le pion reprend le chevalier.

N. Le pion reprend le pion.

14. B. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

15. B. La dame à la case de son roi.

N. Le fou de la dame à la quatrième case de la tour de son roi.

16. B. Le pion de la dame deux pas. (a)

N. Le fou prend le chevalier.

17. B. Le fou de la dame donne échec.

N. La tour couvre l'échec.

18. B. Le chevalier à la troisième case du fou de la dame.

N. Le fou prend le fou.

19. B. Le chevalier reprend le fou.

N. La dame à la seconde case de son roi.

20. B. Le chevalier prend le chevalier.

N. La dame reprend le chevalier.

21. B. La dame prend la dame.

N. Le roi reprend la dame.

22. B. Le fou prend la tour, & ensuite doit gagner avec la supériorité d'une tour & une très-bonne situation.

(a) Le blanc sacrifie cette pièce uniquement pour abrégée la partie.



## S E C O N D R E N V O I

### D U G A M B I T D E C U N N I N G H A M ,

*Commençant au onzieme coup du Blanc.*

11. coup. **L** E pion de la dame deux pas.  
*Blanc.* **L** *Noir.* Le chevalier du roi à la quatrième case du roi blanc.
12. B. Le fou de la dame à la quatrième case du fou de son roi.
- N. Le pion du fou du roi deux pas.
13. B. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame. (a)
- N. La dame à la seconde case de son roi.
14. B. Le pion du fou de la dame deux pas;  
 N. Le pion du fou de la dame un pas. (b)
15. B. Le pion prend le pion.  
 N. Le pion reprend le pion.
16. B. La tour de la dame à la case de son fou.

(a) Vous jouez ce chevalier pour tenter votre adversaire de le prendre ; mais il est bon d'avertir ici qu'il joueroit très-mal s'il prenoit , parce qu'un chevalier situé ou posté de cette manière ( s'entend soutenu de deux pions ) pendant qu'il ne vous reste aucun pion à pousser sur lui pour le faire décamper , vaut au moins autant qu'une tour , à cause qu'il vous devient tellement incommode , que vous ferez obligé de le prendre ; & en tel cas votre adversaire réunissant ses deux pions , dont celui qui est à la tête ( n'ayant plus d'obstacle du côté de ses pions ennemis ) doit probablement vous coûter une pièce , si vous voulez l'empêcher de faire une dame.

(b) S'il prenoit votre pion , son jeu diminueroit beaucoup de sa force , parce que son chevalier ne seroit plus soutenu que d'un seul pion , qui se trouveroit ensuite sans défense , s'il souffroit que vous prissiez son chevalier royal ; il seroit donc obligé de le retirer pour conserver son pion , & cela répareroit beaucoup votre jeu.

N. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.

17. B. Le chevalier de la dame prend le chevalier noir.

N. Le pion du fou du roi reprend le chevalier.

18. B. Le chevalier prend le pion noir près de son roi.

N. Le roi roque du côté de sa tour.

19. B. La dame à sa seconde case.

N. Le pion de la tour du roi un pas.

20. B. La tour de la dame à la quatrieme case du fou de la dame noire.

N. La tour de la dame à la case de sa dame.

21. B. Le fou du roi à la quatrieme case de la tour de sa dame.

N. Le pion du chevalier du roi deux pas.

22. B. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi.

N. La tour prend la tour.

23. B. Le chevalier reprend la tour.

N. La dame à sa troisieme case.

24. B. La dame à la seconde case de la tour de son roi.

N. Le roi à la seconde case de son chevalier.

25. B. La dame prend la dame.

N. La tour reprend la dame.

26. B. Le pion de la tour de la dame un pas.

N. Le roi à la troisieme case de son chevalier.

27. B. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

N. Le pion de la tour du roi un pas.

28. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.

N. Le chevalier à la seconde case de son roi.

29. B. La tour à la seconde case du fou de la dame noire.

N. La tour à la seconde case de sa dame.

30. B. La tour prend la tour ; ne prenant point, cela revient au même.

N. Le fou reprend la tour.

31. B. Le roi à la seconde case de son chevalier.

N. Le pion de la tour un pas.

32. B. Le fou de la dame à la seconde case du fou de son roi.

N. Le roi à la quatrième case de sa tour.

33. B. Le fou du roi donne échec.

N. Le fou couvre l'échec.

34. B. Le fou prend le fou.

N. Le roi reprend le fou.

35. B. Le chevalier donne échec à la troisième case de son roi.

N. Le roi à la quatrième case du fou du roi blanc.

36. B. Le roi à la troisième case de sa tour.

N. Le roi à la troisième case du fou du roi blanc.

37. B. Le chevalier à la quatrième case du chevalier de son roi.

N. Le chevalier à la quatrième case du fou de son roi.

38. B. Le fou à la case du chevalier de son roi.

N. Le pion du roi un pas.

39. B. Le pion de la tour de la dame un pas.

N. Le pion du roi un pas.

40. B. Le fou à la seconde case du fou de son roi.

N. Le chevalier prend le pion de la dame, & gagne ensuite la partie.





## G A M B I T

D E L A D A M E ,

SURNOMMÉ LE GAMBIT D'ALLEPE,

Où il y aura sept Renvois.

*Le premier sur le troisieme coup du blanc , le second sur le troisieme coup du noir , le troisieme au quatrieme coup du blanc , le quatrieme au septieme coup du blanc , le cinquieme au huitieme coup du noir , & le sixieme au dixieme coup du blanc.*

1. coup. **L** E pion du roi deux pas.

*Blanc.* **L** *Noir.* De même.

2. B. Le pion du fou de la dame deux pas.

N. Le pion prend le pion.

3. B. Le pion du roi deux pas. (a)

N. Le pion du roi deux pas. (b)

(a) Si au lieu de deux vous ne poussiez ce pion qu'un pas , votre adversaire seroit en état de tenir le fou de votre dame renfermé pendant la moitié de la partie. Un premier renvoi en sera le témoignage. Je me sers en même temps de cette occasion pour dire qu'un certain auteur (d'ailleurs assez intelligent , & qui se plaît à jouer presque toujours cette partie ) enseigne à ne point pousser ce pion deux pas : cependant on sera convaincu par ce renvoi que c'est le coup le mieux joué. Il est bien vrai qu'en ne le poussant qu'un pas , l'on peut quelquefois attraper un mauvais Joueur , mais cela ne justifie pas le coup.

(b) Si au lieu de jouer ce pion il eût soutenu celui du Gambit , il perdoit la partie : c'est ce qu'on verra par un second renvoi. Mais ne faisant ici ni l'un ni l'autre , vous deviez pousser en tel cas le pion du fou de votre roi deux pas , & votre situation auroit été des meilleures , puisque vous auriez eu trois pions de front.

4. B. Le pion de la dame un pas. (c)
- N. Le pion du fou du roi deux pas. (d)
5. B. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.
- N. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.
6. B. Le pion du fou du roi un pas.
- N. Le fou du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.
7. B. Le chevalier de la dame à la quatrieme case de sa tour. (e)
- N. Le fou prend le chevalier près de la tour du roi blanc. (f)
8. B. La tour reprend le fou.
- N. Le roi roque. (g)
9. B. Le chevalier à la troisieme case du fou de sa dame.

(c) Si au lieu de pousser en avant vous eussiez pris le pion de son roi, vous perdriez l'avantage de l'attaque. Ce sera le sujet du troisieme Renvoi.

(d) S'il eût joué toute autre chose, vous devriez pousser le pion de votre roi deux pas, & par ce moyen vous auriez procuré une entiere liberté à vos pieces.

(e) Si au lieu de jouer ce chevalier pour vous défaire du fou de son roi, ou le faire retirer de cette ligne (comme vous êtes instruit dans la Remarque (c) de la premiere partie) vous eussiez pris le pion du Gambit, vous perdriez la partie. C'est ce qui est encore nécessaire de faire voir par un quatrieme Renvoi sur cette partie.

(f) Si au lieu de prendre votre chevalier il eût joué son fou à la quatrieme case de votre dame, vous deviez l'attaquer avec votre chevalier royal, & le prendre le coup suivant.

(g) Si au lieu de roquer il eût poussé le pion du chevalier de sa dame deux pas, pour soutenir le pion du Gambit, vous serez convaincu par un cinquieme Renvoi qu'il perdroit encore la partie : & si au lieu d'un de ces deux coups il eût choisi celui de prendre le pion de votre roi, en reprenant le sien, il n'auroit osé prendre de rechef le vôtre avec son chevalier, parce qu'en lui donnant ensuite échec de votre dame, il perdrait indubitablement la partie. C'est ce qui est aisé de voir sans Renvoi.

N. Le pion prend le pion.

10. B. Le fou du roi prend le pion du Gambit. (h)

N. Le pion prend le pion du fou du roi blanc.

11. B. Le pion reprend le pion. (i)

N. Le fou de la dame à la quatrième case du fou de son roi.

12. B. Le fou de la dame à la troisième case de son roi.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

13. B. La dame à sa seconde case.

N. Le chevalier de la dame à sa troisième case.

14. B. Le fou de la dame prend le chevalier.

N. Le pion de la tour reprend le fou.

15. B. Le roi roque du côté de sa dame.

N. Le roi à la case de sa tour.

16. B. La tour du roi à la quatrième case du chevalier du roi noir.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

17. B. La dame à la troisième case de son roi.

N. La dame à sa troisième case.

18. B. Le chevalier à la quatrième case de son roi.

N. Le fou prend le chevalier.

19. B. Le pion reprend le fou pour se réunir à son camarade.

N. La tour du roi à la case de son roi.

20. B. Le roi à la case du chevalier de sa dame.

N. La dame à la quatrième case de son fou.

21. B. La dame prend la dame.

N. Le pion reprend la dame.

(h) Voici encore un coup particulier, & qui demande un sixième Renvoi ; c'est que si vous eussiez repris le pion du fou de son roi avec celui du vôtre, vous perdiez la partie.

(i) En reprenant de ce pion, vous donnez une ouverture à votre tour sur son roi, & ce pion sert aussi à mieux couvrir votre roi, outre qu'il arrête son chevalier ; & malgré que vous ayez un pion de moins, vous avez plutôt l'avantage dans cette partie.



22. B. La tour de la dame à la case de son roi.  
 N. Le roi à la seconde case de son chevalier.
23. B. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.  
 N. Le pion de la tour du roi un pas.
24. B. La tour du roi à la troisième case de son chevalier.  
 N. Le chevalier à la quatrième case de la tour de son roi.
25. B. La tour attaquée par le chevalier, se sauve à la troisième case du chevalier de sa dame.  
 N. Le pion du chevalier de la dame un pas.
26. B. Le pion de la dame un pas pour faire ouverture à votre tour & à votre fou.  
 N. Le pion prend le pion.
27. B. La tour du roi prend le pion.  
 N. La tour de la dame à la case de sa dame.
28. B. La tour de la dame à la case de sa dame.  
 N. Le chevalier à la troisième case du fou de son roi.
29. B. La tour du roi donne échec.  
 N. Le roi à la case de sa tour.
30. B. Le fou à la quatrième case de la dame noire pour empêcher l'avancement des pions de l'adversaire.  
 N. Le chevalier prend le fou.
31. B. La tour reprend le chevalier.  
 N. La tour du roi à la case de son fou.
32. B. La tour de la dame à la seconde case de sa dame.  
 N. La tour du roi à la quatrième case du fou du roi blanc.
33. B. La tour de la dame à la seconde case de son roi.  
 N. Le pion de la dame un pas.
34. B. Le pion prend le pion.  
 N. La tour de la dame reprend le pion.
35. B. La tour du roi à la seconde case du roi noir.

N. Le pion du chevalier du roi un pas : s'il soute-  
noit le pion, il perdrait la partie.

36. B. Une des deux tours prend le pion.

N. La tour prend la tour.

37. B. La tour reprend la tour.

N. La tour donne échec à la seconde case du fou  
du roi blanc.

38. B. Le roi à la troisième case du fou de sa dame.

N. La tour prend le pion.

39. B. Le pion de la tour deux pas. (k)

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

40. B. Le pion de la tour un pas.

N. Le pion du chevalier un pas.

41. B. La tour à la case de son roi.

N. Le pion du chevalier un pas.

42. B. La tour à la case du chevalier de son roi.

N. La tour donne échec.

43. B. Le roi à la quatrième case du fou de sa dame.

N. La tour à la troisième case du chevalier du roi  
blanc.

44. B. Le pion de la tour un pas.

N. La tour à la seconde case de son chevalier.

45. B. Le roi prend le pion.

N. Le pion de la tour un pas.

46. B. Le roi à la troisième case du chevalier de la  
dame noire.

N. Le pion de la tour un pas.

47. B. Le pion de la tour un pas.

N. La tour prend le pion. (l)

48. B. La tour prend le pion (m)

(k) Si au lieu de pousser ce pion vous eussiez pris le sien  
avec votre tour, vous auriez perdu la partie, parce que  
votre roi aurait empêché votre tour de venir à temps pour  
barrer le passage au pion de son chevalier. C'est ce qu'on  
peut voir en jouant les mêmes coups.

(l) S'il ne prenoit pas votre pion, il perdrait la partie  
en prenant immédiatement le sien.

(m) Si au lieu de prendre son pion vous eussiez pris sa  
tour, vous auriez perdu.

48. La tour à la seconde case de la tour du roi.  
 49. B. Le pion deux pas.  
 N. Le pion un pas.  
 50. B. La tour à la seconde case de la tour de son roi.  
 N. Le roi à la seconde case de son chevalier.  
 51. B. Le pion un pas.  
 N. Le roi à la troisième case de son chevalier.  
 52. B. Le roi à la troisième case du fou de la dame noire.  
 N. Le roi à la quatrième case de son chevalier.  
 53. B. Le pion un pas.  
 N. Le roi à la quatrième case du chevalier du roi blanc.  
 54. B. Le pion avance.  
 N. La tour prend le pion, & jouant ensuite son roi sur la tour, il est visible que c'est un refait, parce que son pion vous coûtera la tour.

Il n'est pas nécessaire de Renvois sur ces derniers coups, puisqu'il est facile à les trouver du moment qu'on se donne la peine de les chercher.

## PREMIER RENVOI

## DU GAMBIT DE LA DAME,

*Au troisième Coup.*

3. coup. **L** E pion du roi un pas.  
 Blanc. **L** Noir. Le pion du fou du roi deux pas. (a)  
 4. B. Le fou du roi prend le pion.

(a) Le jeu de ce pion doit nous convaincre que vous auriez mieux fait d'avancer celui de votre roi deux pas, puisque son pion vous empêche à présent de mettre celui de votre roi de front avec celui de votre dame,

- N. Le pion du roi un pas.  
 5. B. Le pion du fou du roi un pas.  
 N. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou. (b)  
 6. B. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.  
 N. Le pion du fou de la dame deux pas. (c)  
 7. B. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.  
 N. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.  
 8. B. Le roi roque.  
 N. Le pion du chevalier du roi deux pas. (d)  
 9. B. Le pion de la dame prend le pion. (e)  
 N. La dame prend la dame.  
 10. B. La tour reprend la dame.  
 N. Le fou du roi prend le pion.  
 11. B. Le chevalier du roi à la quatrieme case de sa dame.  
 N. Le roi à sa seconde case.  
 12. B. Le chevalier de la dame à la quatrieme case de sa tour.  
 N. Le fou du roi à la troisieme case de sa dame.  
 13. B. Le chevalier du roi prend le chevalier.  
 N. Le pion reprend le chevalier.

14. B. Le

(b) C'est encore par le même principe qu'il joue ce chevalier, qui est d'empêcher l'union du pion de votre roi avec celui de votre dame.

(c) Ce pion est encore poussé avec le même dessein d'empêcher les pions du centre à se réunir de front.

(d) Il joue ce pion pour pousser, en cas de besoin, celui du fou de son roi sur votre pion royal, ce qui causeroit infailliblement la séparation de vos meilleurs pions.

(e) Si au lieu de prendre ce pion, vous l'eussiez poussé en avant, votre adversaire auroit attaqué le fou de votre roi avec le chevalier de sa dame, pour vous obliger à lui donner échec; & en tel cas, jouant son roi à la seconde case de son fou, il gagnoit le coup sur vous, & une bonne situation de jeu.

14. B. Le pion du fou du roi un pas. (f)  
 N. Le pion de la tour du roi un pas.  
 15. B. Le fou de la dame à la seconde case de sa dame.  
 N. Le chevalier à la quatrième case de sa dame.  
 16. B. Le pion du chevalier du roi un pas.  
 N. Le fou de la dame à la seconde case de sa dame.  
 17. B. Le roi à la seconde case de son fou.  
 N. Le pion du fou de la dame un pas.  
 18. B. Le chevalier à la troisième case du fou de sa dame.  
 N. Le fou de la dame à sa troisième case.  
 19. B. Le chevalier prend le chevalier.  
 N. Le pion reprend le chevalier.  
 20. B. Le fou du roi à la seconde case de son roi.  
 N. La tour de la dame à la case du chevalier de son roi.  
 21. B. Le fou de la dame à sa troisième case.  
 N. Le pion du chevalier du roi prend le pion.  
 22. B. Le fou prend la tour. (g)  
 N. Le pion prend le pion du roi donnant échec.  
 23. B. Le roi reprend le pion.  
 N. La tour prend le fou.  
 24. B. Le fou du roi à sa troisième case.  
 N. Le roi à sa troisième case.  
 25. B. La tour du roi à la seconde case de sa dame.

(f) Vous avancez ce pion pour empêcher votre adversaire de mettre trois pions de front, ce qu'il auroit fait en poussant celui de son roi.

(g) Si vous eussiez repris son pion avec celui de votre chevalier, il auroit poussé celui de sa dame sur votre fou, & ensuite il seroit entré dans votre jeu par un échec de sa tour soutenue du fou de sa dame; & si vous eussiez repris ce Pion avec celui de votre roi, il auroit fait de même, ce qui lui auroit donné un beau jeu, & cela pour avoir un pion de passé, c'est-à-dire, un pion qui ne peut être arrêté que par des pièces, & qui probablement en doit coûter une pour empêcher qu'il ne fasse une dame.

N. Le pion de la dame donne échec.

26. B. Le roi à la seconde case de son fou.

N. Le fou de la dame à la quatrième case du roi blanc.

27. B. La tour de la dame à la case de son roi.

N. Le roi à la quatrième case de sa dame.

28. B. La tour du roi à la seconde case de son roi.

N. La tour à la case de son roi.

29. B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. Le fou prend le fou.

30. B. La tour prend la tour.

N. Le pion prend le pion.

31. B. Le pion de la tour du roi un pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

32. B. La tour du roi à la case de la tour du roi noir.

N. Le pion de la dame un pas.

33. B. Le roi à sa troisième case.

N. Le fou du roi donne échec à la quatrième case du fou de sa dame.

34. B. Le roi à la quatrième case de son fou, ne pouvant mettre ailleurs.

N. Le pion de la dame un pas, & gagne la partie.

Je laisse perdre cette partie, pour faire voir la force des deux fous contre les tours, particulièrement lorsque le roi est entre deux pions. Si donc au lieu d'employer vos tours à faire la guerre à ses pions, vous vous fussiez défait du fou de son roi, jouant votre tour au trente-unième coup à la case de la dame noire; au trente-deuxième porté votre autre tour à la seconde case du roi de l'Adversaire; au trente-troisième sacrifier votre première tour pour le fou de son roi, vous verrez que de la partie vous en pourriez faire une remise,



## SECONDE RENVOI

## DU GAMBIT DE LA DAME ;

*Au troisieme coup du Noir.*3. coup. **L** E pion du roi deux pas.*Blanc.* **L** *Noir.* Le pion du chevalier de la dame deux pas.

4. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

5. B. Le pion du chevalier de la dame un pas. (a)

N. Le pion du Gambit prend le pion.

6. B. Le pion de la tour prend le pion.

N. Le pion du fou de la dame reprend le pion.

7. B. Le fou du roi prend le pion , &amp; donne échec.

N. Le fou couvre l'échec.

8. B. La dame prend le pion.

N. Le fou prend le fou.

9. B. La dame reprend le fou , &amp; donne échec.

N. La dame couvre l'échec.

10. B. La dame prend la dame.

N. Le chevalier reprend la dame.

11. B. Le pion du fou du roi deux pas.

N. Le pion du roi un pas.

12. B. Le roi à sa seconde case.

N. Le pion du fou du roi deux pas. (b)

(a) Il est de la même conséquence , dans l'attaque du Gambit de la dame , de séparer les pions de l'adversaire de ce côté , que dans les Gambits du roi de séparer ceux du côté du roi.

(b) En poussant ce pion deux pas , son but est de vous forcer à pousser en avant celui de votre roi , pour que celui de votre dame qui est à la tête reste en arrière & vous devienne inutile. (Voyez la remarque (1) de la troisième Partie.) Il faudra néanmoins le jouer ; mais vous tâcherez ensuite par le secours de vos pieces , de changer

13. B. Le pion du roi un pas.

N. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.

14. B. Le chevalier de la dame à la troisième case de son fou.

N. Le chevalier du roi à la quatrième case de sa dame. (c)

15. B. Le chevalier prend le chevalier.

N. Le pion reprend le chevalier.

16. B. Le fou de la dame à la troisième case de sa tour.

N. Le fou prend le fou.

17. B. La tour prend le fou.

N. Le roi à la seconde case.

18. B. Le roi à la troisième case de son fou.

N. La tour du roi à la case du chevalier de sa dame.

19. B. Le chevalier à la seconde case de son roi.

N. Le roi à sa troisième case.

20. B. La tour du roi à la case de la tour de sa dame.

N. La tour du roi à la seconde case du chevalier de sa dame.

21. B. La tour de la dame donne échec.

N. Le chevalier couvre l'échec.

22. B. La tour du roi à la quatrième case de la tour de la dame noire.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

23. B. Le chevalier à la troisième case du fou de sa dame.

N. La tour de la dame à la case de sa dame.

24. B. La tour de la dame prend le pion de la tour adverse.

N. La tour prend la tour.

ce pion de votre dame pour celui de son roi , & donner par ce moyen un passage libre à celui du vôtre

(c) Dans la situation présente votre Adversaire est forcé de vous proposer à changer de chevalier , malgré qu'il separe ses pions par ce coup , parce que s'il eût joué toute autre chose , vous auriez gagné le pion de sa tour , en jouant votre chevalier à la quatrième case de celui de la dame noire.



25. B. La tour reprend, & doit ensuite gagner pour avoir un pion de plus & passé. (d)

(d) On peut être convaincu par ce renvoi qu'un pion séparé des autres ne peut jamais faire la fortune.

## TROISIEME RENVOI

### SUR LE GAMBIT DE LA DAME,

*Au quatrieme Coup du Blanc.*

4. coup. **L**E pion de la dame prend le pion.  
Blanc. **L** Noir. La dame prend la dame.

5. B. Le roi reprend la dame.

N. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi.

6. B. Le pion du fou du roi deux pas.

N. Le pion du chevalier du roi un pas.

7. B. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

8. B. Le pion de la tour du roi un pas.

N. Le pion de la tour du roi deux pas.

9. B. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi.

N. Le roi roque.

10. B. Le roi à la seconde case du fou de sa dame.

N. Le fou du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.

11. B. Le fou prend le fou.

N. Le chevalier reprend le fou.

12. B. Le chevalier du roi à la troisieme case de son fou.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

13. B. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier du roi noir.

N. Le pion du chevalier de la dame deux pas.

14. B. Le fou du roi à la seconde case de son roi.

N. Le chevalier du roi à la seconde case de son roi.

15. B. Le chevalier prend le fou.

N. Le pion reprend le chevalier.

16. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.

N. Le chevalier de la dame à la troisième case du chevalier de la dame blanche.

17. B. La tour de la dame à sa seconde case.

N. Le pion de la tour de la dame un pas.

18. B. Le pion de la tour de la dame prend le pion.

N. Le pion de la tour de la dame reprend le pion.

19. B. La tour donne échec.

N. Le roi à la seconde case du chevalier de la dame.

20. B. La tour prend la tour.

N. La tour reprend la tour.

21. B. La tour à la case de sa dame.

N. Le chevalier de la dame donne échec.

22. B. Le roi à la case du chevalier de sa dame.

N. Le roi à la troisième case du chevalier de sa dame.

23. B. Le pion du chevalier du roi deux pas.

N. Le pion prend le pion.

24. B. Le pion reprend le pion.

N. Le pion du fou de la dame un pas.

25. B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. Le chevalier du roi à la troisième case du fou de sa dame.

26. B. Le fou à la quatrième case du chevalier de son roi.

N. Le pion du chevalier de la dame un pas.

27. B. Le chevalier à la seconde case de son roi.

N. Le chevalier du roi à la quatrième case de la tour de sa dame.

28. B. Le chevalier prend le chevalier.

N. Le pion reprend le chevalier.

29. B. Le fou prend le pion.

N. Le roi à la quatrième case du fou de sa dame.

30. B. Le pion du fou du roi un pas.

N. Le pion de la dame un pas.

31. B. Le pion du fou du roi prend le pion. (a)

N. Le chevalier à la troisième case du chevalier de la dame blanche.

32. B. Le pion un pas.

N. La tour à la case de la tour de sa dame pour donner mat.

33. B. La tour prend le pion.

N. La tour donne échec.

34. B. Le roi à la seconde case du fou, n'ayant point d'autre retraite.

N. La tour donne échec & mat à la case du fou de la dame.

(a) Il prend ce pion pour pousser à dame sur la case blanche soutenue de son fou.

## QUATRIÈME RENVOI

### SUR LE GAMBIT DE LA DAME,

*Au septième coup du Blanc.*

7. coup. **L** E fou du roi prend le pion du Gambit.  
Blanc. **L** Noir. Le pion du fou du roi prend le pion.

8. B. Le pion du fou du roi reprend le pion.

N. Le chevalier du roi à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

9. B. Le chevalier du roi à la troisième case de sa tour.

N. La dame donne échec.

10. B. Le roi à la seconde case de sa dame.  
 N. Le chevalier du roi à la troisième case du roi blanc.  
 11. B. La dame à la seconde case de son roi.  
 N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.  
 12. B. La dame à sa troisième case.  
 N. Le chevalier du roi prend le pion.  
 13. B. Le chevalier du roi à sa case.  
 N. La dame à la case du roi blanc donnant échec.  
 14. B. Le roi se retire.  
 N. Le fou du roi prend le chevalier, & doit ensuite gagner facilement.

## C I N Q U I E M E R E N V O I

## D U G A M B I T D E L A D A M E,

*Au huitième Coup du Noir.*

8. coup. **L**A tour prend le fou.  
 Blanc. **L** Noir. Le pion du chevalier de la dame deux pas.  
 9. B. Le chevalier à la quatrième du fou de la dame noire.  
 N. Le roi roque.  
 10. B. Le pion de la tour de la dame deux pas.  
 N. Le chevalier de la dame à la troisième case de sa tour.  
 11. B. Le chevalier prend le chevalier.  
 N. Le fou reprend le chevalier.  
 12. B. Le pion de la tour prend le pion.  
 N. Le fou reprend le pion.  
 13. B. Le pion du chevalier de la dame un pas.  
 N. Le pion du fou du roi prend le pion.  
 14. B. Le pion du chevalier de la dame prend le pion.

N. Le fou à la seconde case de sa dame.

15. B. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi noir.

N. Le pion prend le pion.

16. B. Le pion reprend le pion.

N. Le roi à la case de sa tour.

17. B. Le fou du roi à la troisième case de sa dame.

N. Le pion de la tour du roi un pas.

18. B. Le pion de la tour du roi deux pas.

N. Le pion de la tour prend le fou de la dame.

19. B. Le pion reprend le pion.

N. Le chevalier à la quatrième case de sa tour.

20. B. Le fou à la troisième case du chevalier du roi noir.

N. Le chevalier à la quatrième case du fou du roi blanc.

21. B. La dame à la seconde case de son fou.

N. Le chevalier prend le fou pour éviter le mat.

22. B. La dame reprend le chevalier.

N. Le fou à la quatrième case du fou de son roi.

23. B. La dame donne échec.

N. Le roi se retire.

24. B. Le pion du chevalier du roi un pas.

N. Le fou prend le pion.

25. B. La dame prend le fou.

N. La dame à la troisième case du fou de son roi.

26. B. La tour de la dame à la troisième case de la tour de la dame noire.

N. La dame prend la dame.

27. B. La tour de la dame reprend la dame.

N. La tour du roi à la seconde case de son fou.

28. B. Le roi à sa seconde case.

N. Le pion de la tour de la dame deux pas.

29. B. La tour de la dame à la troisième case du roi noir.

N. Le pion de la tour un pas.

30. B. La tour prend le pion.

N. Le pion de la tour un pas.

31. B. La tour du roi à la case de la tour de sa dame.  
N. Le pion de la tour un pas.
32. B. La tour à la troisième case de son roi.  
N. La tour du roi à la troisième case de son fou.
33. B. Le roi à la troisième case de sa dame.  
N. La tour donne échec.
34. B. Le roi à sa quatrième case.  
N. La tour prend la tour.
35. B. Le roi reprend la tour.  
N. La tour à la troisième case de la tour de sa dame.
36. B. Le roi à la quatrième case de sa dame.  
N. Le roi à la seconde case de son fou.
37. B. Le roi à la troisième case du fou de sa dame.  
N. La tour donne échec.
38. B. Le roi à la quatrième case du chevalier de sa dame.  
N. La tour prend le pion.
39. B. La tour prend le pion.  
N. Le roi à sa seconde case.
40. B. Le pion du fou de la dame un pas.  
N. Le pion du chevalier du roi deux pas.
41. B. La tour à la seconde case de la tour de la dame noire.  
N. Le roi à la case de sa dame.
42. B. Le roi à la quatrième case du chevalier de la dame noire.  
N. Le pion du chevalier un pas.
43. B. Le roi à la troisième case du fou de la dame noire.  
N. La tour donne échec.
44. B. Le pion couvre l'échec.  
N. Le pion prend le pion.
45. B. Le pion reprend le pion.  
N. Le roi à sa case.
46. B. La tour à la seconde case du chevalier du roi noir.  
N. La tour à la troisième case de sa tour.

47. B. Le roi à la seconde case du fou de la dame noire, & gagnera la partie en poussant son pion.  
N.

## SIXIEME RENVOI.

DU GAMBIT DE LA DAME;

*Au dixieme Coup du Blanc.*

10. coup. **L** E pion du fou du roi prend le pion.  
Blanc. **L** Noir. Le chevalier prend le pion du roi.

11. B. Le chevalier reprend le chevalier.

N. La dame donne échec.

12. B. Le chevalier à la troisième case du chevalier de son roi.

N. Le fou de la dame à la quatrième case du chevalier du roi blanc.

13. B. Le fou du roi à la seconde case de son roi. (a)

N. La dame prend le pion de la tour.

14. B. La tour du roi à la case de son fou. (b).

N. La dame prend le chevalier & donne échec.

15. B. Le roi à la seconde case de sa dame.

N. Le chevalier de la dame à la seconde case de sa dame.

16. B. La tour prend la tour. (c)

N. La tour reprend la tour.

17. B. La dame à la case de son roi.

N. La tour à la seconde case du fou du roi blanc, & gagne la partie.

(a) Tout ce que vous eussiez pu jouer ne pouvoit vous empêcher de perdre une pièce.

(b) Si au lieu de jouer votre tour vous eussiez joué votre roi, il gaignoit plus facilement en jouant sa tour à la seconde case du fou de votre roi.

(c) Si vous eussiez pris son fou, il vous auroit donné échec avec sa dame à la troisième case de la vôtre, & mat le coup après, en prenant votre tour.

---

## LE MAT DU FOU DE LA TOUR.

*Contre une Tour.*

---

La situation dans laquelle je mets les pièces est la plus avantageuse pour la tour qui défend le mat ; mais en cas qu'elle ne s'y place point, il est assez facile de forcer le roi à l'extrémité de l'échiquier.

### SITUATION.

*N O I R.*

Le roi à sa case , & la tour à la seconde case de sa dame.

*B L A N C.*

Le roi à la troisième case du roi noir , la tour sur la ligne du fou de la dame , & le fou à la quatrième case du roi noir.

---

1. coup. **L** A tour donne échec.

*Blanc.* **L** *Noir.* La tour couvre l'échec.

2. B. La tour à la seconde case du fou de la dame noire.

N. La tour à la seconde case de la dame blanche.

3. B. La tour à la seconde case du chevalier de la dame noire.

N. La tour à la case de la dame blanche.

*Quatrième coup sur lequel il y a un renvoi.*

4. B. La tour à la seconde case du chevalier du roi noir.

N. La tour à la case du fou du roi blanc.



*Cinquieme coup sur lequel on trouvera un second renvoi.*

5. B. Le fou à la troisieme case du chevalier de son roi.  
 N. Le roi à la case de son fou.  
 6. B. La tour à la quatrieme case du chevalier de son roi.  
 N. Le roi à sa place.

*Septieme coup avec un troisieme renvoi.*

7. B. La tour à la quatrieme case du fou de la dame.  
 N. La tour à la case de la dame blanche.  
 8. B. Le fou à la quatrieme case de la tour de son roi.  
 N. Le roi à la case de son fou.  
 9. B. Le fou à la troisieme case du fou du roi noir.  
 N. La tour donne échec à la case du roi blanc.  
 10. B. Le fou couvre l'échec.  
 N. Le roi à la case de son chevalier.  
 11. B. La tour à la quatrieme case de la tour du roi, & donne échec & mat le coup après.
- 

## P R E M I E R R E N V O I.

*Au quatrieme coup.*

4. coup. **L** A tour à la seconde case du chevalier du roi noir.  
 Blanc. **L** Le roi à la case de son fou.  
 5. B. La tour à la seconde case de la tour du roi noir.  
 N. La tour à la case du chevalier du roi blanc.

*Sixieme coup avec un renvoi sur ce même renvoi.*

6. B. La tour à la seconde case du fou de la dame noire.  
 N. La tour donne échec à la troisieme case du chevalier de son roi.

7. B. Le fou couvre l'échec.  
 N. Le roi à la case de son chevalier.  
 8. B. La tour donne échec.  
 N. Le roi à la seconde case de sa tour.  
 9. B. La tour donne échec & mat à la case de la tour du roi noir.

*Suite du sixieme coup sur ce Renvoi , en cas qu'il ne donne point échec.*

6. B. La tour à la seconde case du fou de la dame noire.  
 N. Le roi à la case de son chevalier.  
 7. B. La tour donne échec à la case du fou de la dame.  
 N. Le roi à la seconde case de sa tour.  
 8. B. La tour donne échec à la case de la tour du roi noir.  
 N. Le roi à la troisieme case de son chevalier.  
 9. B. La tour donne échec à la case du chevalier du roi noir , & prend la tour pour rien.

## SECOND RENVOI

*Sur le cinquieme coup du mat de la tour , & du fou contre la tour.*

5. coup. **L** E fou à la troisieme case du chevalier de son roi.  
*Blanc.*  
*Noir.* La tour à la troisieme case du fou du roi blanc.  
 6. B. Le fou à la troisieme case de la dame noire.  
 N. La tour donne échec.  
 7. B. Le fou couvre l'échec.  
 N. La tour à la troisieme case du fou du roi blanc.  
 8. B. La tour donne échec à la seconde case du roi noir.

N. Le roi à la case de la dame.

9. La tour à la seconde case du chevalier de la dame noire , & donne échec & mat le coup après à la case de la dame noire.

## TROISIEME RENVOI

*Sur le septieme coup.*

7. coup. **L** A tour à la quatrieme case du fou  
*Blanc.* de la dame.

*Noir.* Le roi à la case de son fou.

8. B. Le fou à la quatrieme case du roi noir.

N. Le roi à la case de son chevalier.

9. B. La tour à la quatrieme case de la tour de son roi , & donne mat le coup suivant à la case de la tour du roi noir.

## SUPPLÉMENT

DE LA QUATRIEME PARTIE.

*Où l'on peut être convaincu qu'ayant le trait , il n'est point avantageux de jouer le pion du fou de la dame au second coup.*

1. coup. **L** E pion du roi deux pas.

*Noir.* **L** *Blanc.* De même.

2. N. Le pion du fou de la dame un pas.

B. Le pion de la dame deux pas.

3. N. Le pion prend le pion.

B. La dame reprend le pion.

4. N. Le pion de la dame deux pas.

B. Le pion prend le pion.

5. N. Le pion reprend le pion.

B. Le pion du fou de la dame deux pas.

6. N. Le fou de la dame à la troisieme case de son roi.  
B. Le pion prend le pion.  
7. N. La dame reprend le pion.  
B. La dame prend la dame.  
8. N. Le fou reprend la dame.  
B. Le chevalier de la dame à la troisieme case de son fou.

Sans aller plus loin , je laisse considérer , par la situation présente , si le noir a profité quelque chose de son attaque.





# T R A I T É D U J E U D U W H I S K ,

*CONTENANT les Loix de ce Jeu & des Regles pour le bien jouer , avec divers Calculs pour en connoître les Chances , & plusieurs cas difficiles dont on montre la solution ; par Edmond Hoyle , traduit de l'Anglois.*

L'Auteur de ce Traité promet au public , dès la premiere édition de cet ouvrage , d'en publier une addition au cas que son premier essai eût le bonheur de plaire ; il s'acquitte présentement de cette promesse.

---

## C H A P I T R E P R E M I E R.

### *Les Loix du Jeu du Whisk.*

1. **S**I quelqu'un joue quand ce n'est pas son tour ; les adversaires ont le droit de lui faire jouer sa carte tant qu'ils le jugeront à propos pendant toute cette donne , pourvu qu'ils ne lui fassent point faire de renonce : ou si l'un des adversaires est premier à jouer , il peut se faire nommer par son ami les couleurs qu'il lui doit jouer ; dans ce cas il doit entrer dans la couleur qui lui est indiquée.

2. On ne peut point accuser une renonce jusqu'à ce que la levée soit faite, ou que celui qui a renoncé ou son associé aient rejoué.

3. Dès qu'on renonce, les adversaires sont en droit de compter trois points, & ceux qui ont renoncé, quand même ils seroient complètes, doivent rester à neuf, nonobstant que les autres aient gagné trois par leur faute : la renonce se marque à quels points que le jeu se puisse trouver.

4. Si quelqu'un appelle avant que d'avoir huit points, il est libre aux adversaires de faire redonner, ils peuvent même se consulter ensemble s'ils veulent faire redonner ou non.

5. Dès qu'on a vu la triomphe il n'est plus permis de faire ressouvenir son ami d'appeller.

6. On ne peut plus compter les honneurs du coup précédent, dès qu'on a tourné une nouvelle triomphe, à moins qu'on ne les eût demandé auparavant.

7. Si quelqu'un sépare une carte des autres, chacun des adversaires peut l'appeler, pourvu qu'il la nomme, & pourvu qu'elle ait été détachée; mais si par hasard il en nommoit l'une pour l'autre, il est permis à chacun de ses adversaires d'appeller pendant toute cette donne, la plus haute ou la plus basse carte dans quelle couleur qu'il veut.

8. Chacun doit mettre ses cartes devant soi; dès que cela est fait, si les adversaires mêlent leurs cartes avec les siennes, son ami est autorisé à pouvoir demander que chacun pose ses cartes; mais il ne lui est pas permis de s'informer lequel a joué telle ou telle carte.

9. Si quelqu'un renonce, & qu'on s'en apperçoive avant que la main soit levée, la partie adverse peut demander la plus haute ou la plus basse carte de la couleur jouée; ou elle a l'option d'appeller une autre, pourvu que cela ne fasse pas faire une renonce.

10. Si une carte se tourne en donnant, il dépend

du choix des adversaires de faire redonner , à moins qu'ils n'en aient été la cause , car dans ce cas-là le choix est du côté de celui qui a donné.

11. Si on joue l'as ou une autre carte d'une couleur , & qu'il arrivât que le dernier Joueur jouât quand ce n'est pas son tour , il ne peut ni couper ni faire la levée , pourvu qu'on ne le fasse pas renoncer , n'importe que son ami ait de cette couleur ou non.

12. Si une carte du jeu se trouve tournée , il faut redonner à moins que ce ne soit la dernière.

13. Personne n'ose prendre les cartes ni les regarder pendant qu'on donne : & au cas que celui qui donne , donnât mal , il faut qu'il redonne , mais il n'est pas obligé de le faire si une carte se tourne en donnant.

14. Quand on joue une carte , si quelqu'un des adversaires joue quand ce n'est pas son tour , son ami ne peut point gagner la levée , pourvu que cela ne le fasse pas renoncer.

15. Chacun doit prendre garde qu'on lui donne treize cartes : ainsi s'il arrivoit que quelqu'un n'en eût que douze , & qu'il ne s'en aperçût qu'après avoir joué plusieurs levées , & que le reste des Joueurs eût le nombre juste des cartes , la donne sera bonne ; on ne doit punir que celui qui a joué avec douze cartes pour chaque renonce s'il en a fait ; mais si au contraire un des autres avoit quatorze cartes , la donne seroit nulle.

16. Si quelqu'un jette ses cartes à découvert sur la table s'imaginant d'avoir perdu , si son ami ne donne pas gagné , il dépend des adversaires d'appeler telle carte de son jeu qu'ils lui jugent à propos , pourvu qu'ils ne fassent pas renoncer la partie.

17. A & B sont associés contre C & D , A joue trefle , son ami B joue avant l'adversaire C ; dans ce cas , D est en droit de jouer devant C , parce que B a joué quand ce n'étoit pas son tour

18. Si quelqu'un est assuré de faire toutes ses cartes, il peut les montrer sur table ; mais s'il y avoit par hasard une seule perdante parmi, il se trouveroit exposé à voir appeler toutes ses cartes.

19. Personne n'ose demander à son ami pendant qu'on joue, s'il a joué un honneur.

20. A & B sont associées contre C & D ; A joue trefle, C un pique, B le roi de trefle, & D un petit. C. s'apperçoit avant qu'on tourne la levé qu'il a renoncé, qu'en arrivera-t-il ?

B peut reprendre sa carte, & D de même, & il dépend de A ou de de B d'obliger C de jouer la plus haute ou la plus basse carte de la couleur indiquée.

21. Si quelqu'un ayant huit points appelle, si son ami lui répond, & si les adversaires ont jetté leurs cartes, & qu'il paroisse que l'autre n'a pas deux points par les honneurs, dans ce cas, ils peuvent se consulter ensemble & sont les maîtres de laisser subsister la donne ou non.

22. Si quelqu'un répond n'ayant pas un honneur, les adversaires peuvent se consulter ensemble & sont les maîtres de laisser subsister la donne ou non.

23. Personne ne peut prendre des cartes neuves au milieu de la partie, sans le consentement de tous.

24. Celui qui donne, doit laisser sur table la carte qu'il a tournée jusqu'à ce que ce soit son tour à jouer ; dès qu'il l'a mêlée avec les autres, personne ne lui peut demander laquelle c'est, mais bien qu'elle est la triomphe : la conséquence qui résulte de cette loi, est, que celui qui donne ne peut pas indiquer une fausse carte, ce qu'il auroit pu faire sans cela.





*Calculs qui enseignent avec une certitude morale comment il faut jouer un jeu , ou une levée , en démontrant quelle chance il y a que votre associé ait une , deux ou trois cartes d'une certaine couleur dans sa main.*

(NB) Avant toutes choses il est bon d'observer que ceux qui veulent tirer quelque fruit de la lecture de ce Traité , doivent exactement se mettre au fait des Calculs suivans , sur lesquels le raisonnement de tout ce Traité se fonde ; & afin de ne pas trop charger la mémoire, il suffira qu'ils retiennent seulement ceux qui sont marqués d'un (NB.)

*Par Exemple.*

Je veux sçavoir quelle chance il y a que mon associé ait une certaine carte dans sa main ?

*Réponse.*

		contre lui.	pour lui.
Il y en a qu'il ne l'a pas NB	2	a	1

II. Je voudrois sçavoir quelle est la chance qu'il a deux cartes d'un certain point en main ?

*Réponse.*

		contre lui.	pour lui.
Qu'il n'en a qu'une seule , il y a . . .	31	a	26
Qu'il n'a ni l'une ni l'autre . . .	17		2
Mais qu'il en a une ou toutes les deux , la Chance est autour de	25		32
5 a 4 ou NB. . .			

III. Je voudrois aussi approfondir quelle chance il faut supposer pour lui donner trois cartes d'une certaine couleur ?

## Réponse.

			pour lui. contre lui.
Qu'il n'en a qu'une } est comme 325 pour lui, 378 contre lui, ou autour de. . . . }	6 a	7	
			pour lui. contre lui.
Qu'il n'en a pas deux } il y a 156 pour lui, à 547 contre lui ou autour de. . . . }	2 a	7	
Qu'il ne les a pas toutes trois il y a 22 } pour lui à 681 contre lui, ou autour de. . }	1 a	21	
Mais qu'il en ait une ou deux il y a 481 pour lui, à 222 contre lui, ou, au- tour de. . . . .	13 a	6	
Et qu'il a 1, 2, } ou toutes les trois, est une chance de 111 }	5 a	2	
NB. . . . . }			

*Explication & application de ces calculs, que tous ceux qui veulent lire ce Traité doivent absolument sçavoir.*

## P R R M I E R C A L C U L.

**I**l y a deux à parier contre un que mon associé n'a pas une certaine carte supposée.

Pour appliquer ce Calcul, supposons que votre adversaire du côté droit joue une couleur de laquelle vous n'avez que le roi accompagné d'une petite carte, vous pouvez juger qu'il y a à parier deux

contre un , que votre adversaire du côté gauche ne pourra faire la levée , si vous mettez votre roi.

Supposons encore que vous portiez le roi & trois petites cartes d'une couleur , & de plus la dame & trois petites cartes d'une autre , quelle sera la couleur qu'il faudra jouer ? *Réponse* , il faut jouer celle où il y a le roi , parce qu'il y a à parier deux contre un que l'as n'est pas derriere la main ; au lieu qu'il y a cinq contre quatre que l'as ou le roi d'une couleur sont derriere vous , & que par conséquent vous vous feriez du tort en jouant de la couleur qui commence par la dame.

## II. C A L C U L.

Il y a pour le moins cinq à parier contre quatre qu'une carte de deux , de quelle couleur que ce soit , se trouve dans le jeu de votre associé , vos adversaires à droite & à gauche peuvent compter de leur côté sur la même chance ; ainsi posons en fait que vous ayez deux honneurs dans une couleur , (NB. les honneurs sont l'as , le roi , la dame , le valet) ; & sachant qu'il y a à parier cinq contre quatre que votre associé tient dans sa main un des deux autres honneurs restant , vous pouvez jouer votre jeu au moyen de cette certitude avec beaucoup plus d'assurance.

Supposons encore que vous n'ayez que la dame & une petite carte d'une couleur , & que votre adversaire à la main droite joue de cette couleur , si vous posez la dame sur sa carte , il est comme cinq à quatre que votre adversaire à la main gauche gagnera , ainsi vous joueriez à votre désavantage dans la même proportion de cinq à quatre.

## III. C A L C U L.

C'est comme cinq à deux que votre associé tient une des trois cartes d'une certaine couleur.

Ainsi , supposé qu'on vous ait donné le valet & une

petite carte d'une couleur, & que votre adversaire à la main droite joue une carte de cette même couleur, il y a à parier 5 contre 2 que votre adversaire à gauche tient ou l'as ou la reine ou le roi de la même couleur; ainsi vous vous feriez du tort dans la première proportion de cinq à deux, si vous posiez votre valet sur la carte jouée. Observez en outre qu'en découvrant ainsi votre jeu à votre adversaire du côté droit, il emploiera toutes sortes de ruses pour tromper votre associé tant qu'on jouera la même couleur.

Pour convaincre d'autant plus de la nécessité qu'il y a de jouer toujours les plus basses cartes d'une séquence dans quelque couleur que ce soit, supposons que votre adversaire joue une couleur de laquelle vous avez en main le roi, la dame, le valet, ou la dame, le valet & le dix, si vous mettez le valet de la séquence composée de roi, dame & valet, vous fournissez à votre associé les moyens de pouvoir calculer les chances qu'il y a pour ou contre lui dans la même couleur, & il en est de même de toutes les autres où vous avez des séquences.

Prouvons encore l'usage qu'on peut faire de ce calcul par un autre exemple, & supposons pour cette fin que vous ayez en main l'as, le roi & deux petites triomphes avec une quinte majeure ou cinq autres des plus fortes cartes dans quelle couleur que ce soit, que vous ayez joué deux fois atout & que tout le monde en ait fourni, dans ce cas il y aura huit triomphes sur la table, deux en resteront entre vos mains, ce qui fait dix en tout, il en restera encore trois qui se trouvent partagés entre les autres trois Joueurs, il y a une chance de 6 à deux en votre faveur que votre associé en a un; ainsi il est à présumer que vous ferez cinq levées avec les sept cartes qui vous restent.

*Quelques Calculs pour défendre son argent au Jeu du*  
W H I S K.

avec la Donne.

La donne . . . . .	vaut	21	a	20
1 Love (ou un, 5, 6 à rien)		11	a	10
2 . . . . .		5	a	4
3 . . . . .		3	a	2
4 . . . . .		7	a	4
5 est 2 à un du jeu & un Lufch ou partie double.		22 5	a	1
6 . . . . .		5	a	1
7 . . . . .		7	a	2
8 . . . . .		5	a	1
9 est autour de . . . . .		9	a	2

avec la Donne.

2 a 1 . . . . .	font	9	a	8
3 a 1 . . . . .		9	a	7
4 a 1 . . . . .		9	a	6
5 a 1 . . . . .		9	a	5
6 a 1 . . . . .		9	a	1
7 a 1 . . . . .		3	a	1
8 a 1 . . . . .		9	a	2
9 a 1 autour de . . . . .		4	a	1

avec la Donne.

3 a 1 . . . . .	font	8	a	7
4 a 2 . . . . .		4	a	3
5 a 2 . . . . .		8	a	5
6 a 2 . . . . .		2	a	1
7 a 2 . . . . .		8	a	3
8 a 2 . . . . .		4	a	1
9 a 2 autour de . . . . .		7	a	2

avec la Donne.

4	a	3	.	.	.	7	a	6
5	a	3	.	.	.	7	a	5
6	a	3	.	.	.	7	a	4
7	a	3	.	.	.	7	a	3
8	a	3	.	.	.	7	a	2
9	a	3	autour de	.	.	3	a	1

avec la Donne.

5	a	4	.	.	.	6	a	5
6	a	4	.	.	.	6	a	4
7	a	4	.	.	.	2	a	1
8	a	4	.	.	.	3	a	1
9	a	4	autour de	.	.	5	a	2

avec la Donne.

6	a	5	.	.	.	5	a	4
7	a	5	.	.	.	5	a	3
8	a	5	.	.	.	5	a	2
9	a	5	autour de	.	.	2	a	1

avec la Donne.

7	a	6	.	.	.	4	a	3
8	a	6	.	.	.	2	a	1
9	a	6	autour de	.	.	7	a	4

avec la Donne.

8	a	7	est au delà de	.	.	3	a	2
9	a	7	autour de	.	.	12	a	8

8 à 9 est, suivant la meilleure supputation qu'on en ait fait jusqu'ici autour de trois & demi pour cent en faveur de huit avec la donne, la chance ne laisse pas que d'être en faveur de huit, quoiqu'elle ne soit que petite, sans la donne.

## C H A P I T R E I I.

*Quelques Regles générales que les Commençaans doivent observer.*

I. **D**ÈS que c'est à vous à jouer, commencez par la couleur dont vous avez le plus grand nombre en main; si vous avez une séquence de roi, dame & valet, ou de la dame, du valet & du dix, vous devez le considérer comme des bonnes cartes pour entrer en jeu, elles vous feront immanquablement tenir la main, ou à votre Associé dans d'autres couleurs, commencez par la plus haute de la séquence à moins que vous n'en ayez cinq, dans ce cas-là, jouez la plus petite, excepté en atout qu'il faut toujours jouer la plus haute, afin d'engager votre Adversaire à mettre l'as ou le roi; par ce moyen vous ferez passer votre couleur.

II. Si vous avez cinq des plus petites triomphes, & point d'autre bonne carte dans une autre couleur, jouez atout, cela opérera du moins que votre associé jouera le dernier, & tiendra par conséquent la main.

III. Si vous avez seulement deux petits atouts avec l'as & le roi de deux autres couleurs, & une renonce dans la quatrième, faites sur le champ autant de levées que vous pouvez, & si votre associé a renoncé dans une de vos couleurs, ne le forcez point; parce que cela pourroit trop affoiblir son jeu.

IV. Vous ne devez que rarement rejouer la même couleur que votre associé a jouée. Dès que vos cartes vous fournissent quelque bonne couleur, à moins que ce ne soit pour achever de gagner une partie ou pour empêcher de la perdre: on entend par une bonne couleur lorsque vous avez une sé-

quence de roi, dame & valet, ou de la dame, du valet & du dix.

V. Si vous avez chacun cinq levées, & que vous soyez assuré d'en faire encore deux par vos propres cartes, ne négligez point de les faire dans l'espérance de marquer de deux points celui qui donne, parce que si vous perdiez la levée impaire, cela vous feroit une différence de deux, & vous joueriez à votre désavantage dans la proportion de deux à un.

Il y a cependant une exception à cette règle, lorsque vous voyez une probabilité à pouvoir ou sauver la partie double, ou gagner le jeu; dans l'un ou l'autre de ces cas, il faut risquer la levée impaire.

VI. Si vous voyez quelque probabilité à pouvoir gagner le jeu, il ne faut point balancer de hasarder une ou deux levées, parce que l'avantage qu'une nouvelle donne procureroit à votre adversaire sur la mise, iroit au delà des points que vous risquez de cette façon.

Ce cas se rapporte au Chap. VI. cas 1, 2, 3, 4, 5, 6.

VII. Si votre adversaire a fait six ou sept points à rien (Love) & que vous soyez premier à jouer, vous devez absolument risquer une levée ou deux, afin de rendre par-là le jeu égal; ainsi si vous avez la dame ou le valet & une autre atout, & point de bonnes cartes d'une autre couleur, jouez votre dame ou votre valet d'atout; par ce moyen vous renforcerez le jeu de votre associé, s'il est fort en atout, & vous ne lui causerez point de préjudice au cas qu'il n'en ait que peu.

VIII. Si vous êtes quatre à jouer, il faut faire en sorte de gagner la levée impaire, parce que vous vous en procurez par-là la moitié de la mise, & afin que vous soyez sûr de gagner la levée impaire, il faut faire atout avec précaution, quoi-



que vous foyez fort en atout : nous entendons être fort en atout , lorsqu'on a un honneur & trois triomphes.

IX. Si vous avez neuf points de la partie , & que vous foyez encore fort en atout , si vous remarquez qu'il y a quelque apparence que votre associé puisse couper quelques-unes des couleurs que votre adversaire a en main , ne jouez point atout ; mais faites enforte que votre associé puisse parvenir à couper : ainsi , par exemple , si votre jeu est marqué , 1 , 2 ou 3 , il faut jouer à rebours & aller à 5 , 6 ou 7 , parce que vous jouez pour quelque chose de plus qu'un point dans ces deux derniers cas.

X. Si vous êtes dernier à jouer , & que vous trouviez que le troisieme Joueur ne puisse pas mettre une bonne carte dans la couleur que votre associé a jouée , & que vous n'ayez pas beau jeu vous même , jouez encore la même couleur , afin de faire tenir la levée à votre associé (*Tenace* ; ) cela oblige souvent l'adversaire à changer de couleur , & fait gagner la levée dans la nouvelle couleur choisie.

XI. Si vous avez l'as , le roi , & quatre petits atouts , jouez un petit , parce qu'on peut parier que votre associé a un meilleur atout que celui du dernier Joueur ; si cela est ainsi vous pouvez faire trois fois atout , sinon vous ne pouvez pas les faire tomber tous.

XII. Si vous avez l'as , le roi , le valet & trois petits atouts ; commencez avec le roi , & jouez ensuite l'as , à moins qu'un de vos adversaires ne renonce , parce que la chance est pour vous & que la dame tombera.

XIII. Si vous avez le roi , la dame & quatre petits atouts ; commencez par un petit , parce que la chance est pour vous que votre associé a un honneur ,

XIV. Si vous avez le roi, la dame, le dix & trois petits atouts, commencez avec le roi, parce que vous avez une belle chance que le valet tombera au second tour, ou vous pourrez tirer parti par finesse de votre dix en l'employant quand votre associé vous jouera atout.

Cela se rapporte au Chapitre VIII. cas, 1, 2, 3.

XV. Si vous avez la dame, le valet & quatre petits atouts, commencez par un petit, parce que la chance est en votre faveur que votre associé a un honneur.

XVI. Si vous avez la dame, le valet, le neuf & trois petits atouts, commencez avec la dame, parce que vous avez une belle chance que le dix tombera au second tour, ou vous pourrez tirer parti de votre neuf en faisant quelque feinte.

Cela se rapporte au Chapitre VII. cas 1, 2, 3.

XVII. Si vous avez le valet, le dix & quatre petits atouts, commencez par un petit, par les raisons indiquées au N°. 15.

XVIII. Si vous avez le valet, le dix, le huit & trois petits atouts, commencez par le valet, afin d'empêcher que le neuf ne fasse la levée, la chance est en votre faveur que les trois honneurs tomberont en faisant deux fois atout.

XIX. Si vous avez six atouts d'une plus basse classe, il faut commencer par le plus bas, à moins que vous n'ayez le dix, le neuf, & le huit, & que votre adversaire ait tourné un honneur; dans ce cas, si vous êtes obligé de passer en revue à cause de l'honneur, commencez avec le dix, parce que vous forcerez votre adversaire de mettre l'honneur à son préjudice, ou du moins vous donnerez le choix à votre associé s'il veut laisser passer la carte ou non.

XX Si vous avez l'as, le roi & trois petits atouts, commencez par un petit, par les raisons indiquées au N°. 15.

XXI. Si vous avez l'as , le roi & le valet accompagnés de deux petits atouts , commencez par le roi , parce que cela doit moralement apprendre à votre associé que vous avez encore l'as & le valet en main ; & en faisant qu'il tienne la main , il jouera sans contredit atout ; ayant fait cela , vous devez à votre tour faire une feinte avec le valet , ce jeu est immanquable , à moins que la dame ne se trouve seule derriere vous.

Cela se raporte au Chap. VII. cas 1 , 2 , 3.

XXII. Si vous avez le roi , la dame & trois petits atouts , commencez par un petit , par les raisons de N°. 15.

XXIII. Si vous avez le roi , la dame , le dix & deux petits atouts , commencez par le roi , par les raisons de N°. 21.

XXIV. Si vous avez la dame , le valet & trois petits atouts , commencez par un petit , par les raisons de N°. 15.

XXV. Si vous avez la dame , le valet , le neuf & deux petits atouts , commencez par la dame , par les raisons de N°. 16.

XXVI. Si vous avez le valet , le dix , & trois petits atouts , commencez par un petit , par les raisons de N°. 15.

XXVII. Si vous avez le valet , le dix , le huit & deux petits atouts , commencez par le valet , parce que la chance dicte que le neuf tombera dans deux tours , ou vous pourrez faire une feinte avec votre huit , si votre associé vous fait un retour en atout.

XXVIII. Si vous avez cinq triomphes d'une plus basse classe , le meilleur parti sera de commencer à jouer par le plus bas , à moins que vous n'ayez une séquence de dix , neuf & huit , dans ce cas , il faut entrer en jeu par la plus haute de la séquence.

XXIX. Si vous avez l'as , le roi , & deux petits

atouts, commencez par un petit, par les raisons indiquées à N°. 21.

XXX. Si vous avez l'as, le roi, le valet & un petit atout, commencez par le roi, par les raisons de N°. 15.

XXXI. Si vous avez le roi, la dame & deux petits atouts, commencez avec un petit, par les raisons de N°. 15.

XXXII. Si vous avez le roi, la dame, le dix & un petit atout, commencez par le roi, & attendez jusqu'à ce que votre associé vous rejoue atout, alors faites une feinte avec le dix pour gagner le valet.

XXXIII. Si vous avez la dame, le valet, le neuf & un petit atout, commencez par la dame, afin d'empêcher par-là que le dix ne fasse sa levée.

XXXIV. Si vous avez le valet, le dix, & deux petits atouts, commencez par un petit, à cause de ce qui a été dit à N°. 15.

XXXV. Si vous avez le valet, le dix, le huit & un petit atout, commencez avec le valet, afin d'empêcher que le neuf fasse sa levée.

XXXVI. Si vous avez le dix, le neuf, le huit & un petit atout, commencez avec le dix, parce que vous laissez par-là à la discrétion de votre associé, s'il veut le laisser ou non.

XXXVII. Si vous avez le dix & trois petits atouts, commencez par un petit.

### C H A P I T R E I I I.

*Quelques Regles particulieres qu'il faut observer.*

I. **S**i vous avez l'as, le roi, & quatre petits atouts, accompagnés d'une bonne couleur, il faut faire trois fois de suite atout, sans quoi on pourroit vous couper la couleur que vous portez.

II. Si vous avez le roi, la dame & quatre petits atouts & en outre une bonne couleur, jouez atout du roi, parce que vous pourrez faire trois fois atout quand vous ferez premier à jouer.

III. Si vous avez le roi, la dame, le dix & trois petites triomphes avec une autre bonne couleur, faites atout du roi, dans l'espérance que le valet tombera au second coup : ne vous amusez pas à faire une feinte avec le dix, de peur qu'on ne vous coupe la forte couleur que vous portez.

IV. Si vous avez la dame, le valet, & trois petits atouts avec une autre bonne couleur, jouez atout d'un petit.

V. Si vous avez la dame, le valet, le neuf & deux petits atouts, avec une autre bonne couleur, jouez atout de la dame, dans l'espérance que le dix tombera au second coup : ne vous amusez pas à faire une feinte avec le neuf, mais jouez plutôt atout une seconde fois, par les raisons indiquées dans les trois cas de ce Chapitre.

VI. Si vous avez le valet, le dix & trois petits atouts, & une autre bonne couleur, faites atout d'un petit.

VII. Si vous avez le valet, le dix, le huit & deux petits atouts avec une autre bonne couleur, faites atout du valet dans l'espérance que le neuf tombera au second coup.

VIII. Si vous avez le dix, le neuf, le huit & un petit atout, avec une bonne couleur, jouez atout du dix.



## CHAPITRE IV.

*Quelques Jeux particuliers & la façon avec laquelle il les faut jouer , dès qu'un Commençant a fait quelques progrès dans ce Jeu.*

**I.** **S**UPPOSÉ que vous soyez premier à jouer , & que votre jeu soit composé des cartes suivantes , du roi , de la dame , du valet d'une couleur , de l'as , du roi , de la dame , & de deux petites cartes d'une autre , du roi & de la dame , d'une troisième & de trois petits atouts : on demande comment il faut jouer ? Il faut commencer par l'as de la meilleure couleur de votre jeu , ou par un atout : parce que cela sert d'avertissement à votre associé que vous êtes maître dans cette couleur ; mais il ne faut pas continuer avec le roi de ladite couleur , il faut faire atout ; & si vous voyez que votre associé n'est pas assez fort pour vous seconder en atout , & que votre adversaire attaque votre couleur la plus faible , c'est-à-dire , celle de laquelle vous n'avez que le roi & la dame , jouez le roi de votre meilleure couleur : & au cas que vous remarquiez qu'un de vos adversaires pourroit la couper , continuez à jouer celle où vous avez le roi , la dame & le valet. Et s'il arrivoit que vos adversaires n'entraissent point dans votre couleur la plus faible ; dans ce cas , quoique votre associé ne puisse pas vous seconder en atout , continuez d'en jouer tant que vous serez premier : en voici la raison. Par ce moyen , supposé que votre associé n'ait que deux atouts , & que chacun de vos adversaires en ait quatre , il est certain qu'en faisant trois fois atout , il n'en restera plus que deux contre vous. .

*Premier à jouer.*

II. Supposé que vous ayez l'as , le roi , la dame & un petit atout , avec une séquence du roi ou cinq cartes dans une autre couleur & quatre autres fausses : commencez à jouer la dame d'atout , & continuez avec l'as , cela indiquera à votre associé que vous portez le roi : & comme ce seroit très-mal joué que de faire atout une troisième fois , jusqu'à ce que vous puissiez faire passer la grande couleur que vous avez encore en main ; en vous arrêtant ainsi tout court , c'est donner un signe certain à votre associé , qu'il ne vous reste que le roi & un seul atout ; parce que si vous avez l'as , le roi , la dame & deux atouts de plus , vous ne pourriez vous faire du tort en jouant atout du roi pour la troisième fois.

Si vous jouez votre séquence , commencez par la plus basse carte , parce que votre Associé y mettra l'as , s'il l'a , & vous facilitera par-là le moyen de pouvoir jouer les autres , & puisque vous avez mis votre Associé à même d'entrer dans votre jeu , il vous jouera certainement atout dès qu'il sera premier à jouer , pourvu qu'il lui en reste encore un ou deux ; puisqu'il doit poser en fait que votre roi enlèvera tous les atouts de vos adversaires.

*Second à jouer.*

III. Supposé que vous ayez l'as , le roi & deux petits atouts , avec une quinte majeure dans une autre couleur , que vous ayez trois petites cartes d'une autre & une seule de la quatrième. Supposé encore que votre Adversaire du côté droit commence à jouer l'as de la couleur dont vous n'avez qu'une , & qu'il continue ensuite de jouer le roi : dans ce cas , ne le coupez point , mais jetez une carte fautive ; s'il continue encore à jouer la dame , jetez de rechef une fautive , & faites-en de même au quatrième coup dans l'espérance que votre Associé pour-

ra couper , lequel dans ce cas vous jouera atout , ou entrera dans votre couleur forte : si on joue atout , jouez-en deux fois , & ensuite votre couleur forte ; par ce moyen , si par hafard un de vos Adversaires a quatre atouts , & l'autre deux , ce qui n'arrive que rarement , puisque votre Associé est censé d'avoir trois atouts des neuf , & que vos Adversaires n'en doivent naturellement avoir que six , votre couleur forte force leurs meilleurs atouts , s'il y a de la probabilité que vous pouvez faire seul la levée impaire , au lieu que si vous aviez coupé une des plus grosses cartes de vos adversaires , vous auriez si fort affoibli votre propre jeu , qu'il vous auroit été impossible de faire plus de cinq levées , sans l'assistance de votre Associé.

IV. Supposé que vous ayez l'as , la dame & trois petits atouts , l'as , la dame , le dix & le neuf d'une autre couleur , avec deux petites cartes dans chacune des deux autres : & que votre Associé joue dans la couleur où vous avez l'as , le valet , le dix & le neuf ; comme cette façon de jouer demande plutôt que vous trompiez vos Adversaires que de mettre votre Associé au fait de votre jeu , ne posez que votre neuf , parce que vous engagerez par-là votre adversaire à faire atout dès qu'il aura gagné cette carte. Aussi-tôt qu'il aura fait atout , faites-en à votre tour du plus fort , afin que vous soyez maître de la main : au cas que votre Adversaire ait joué un atout que votre associé n'ait pas pu prendre : parce qu'il n'a point de bonne couleur à jouer , il est très-probable qu'il tombera dans celle de votre Associé , suposant qu'elle doit être partagée entre lui & le sien : si cette feinte vous réussit , elle vous sera très-avantageuse , & il n'est presque pas probable qu'elle vous puisse être préjudiciable.

V. Supposé que vous ayez l'as , le roi & trois petits atouts , avec une quatrieme du roi & deux petites cartes d'une autre couleur , & une petite carte



te de chacune des deux autres, & que votre Adversaire joue une couleur dans laquelle votre Associé porte la quatrième majeure, que celui-ci y mette le valet, & joue ensuite l'as : vous renoncerez à cette couleur, & vous en irez d'une fausse ; si votre Associé jouoit le roi, votre Adversaire à droite le couperoit, par exemple, avec le valet ou le dix ; dans ce cas-là ne le surcoupez point, parce que vous courez risque de perdre deux ou trois levées en affoiblissant votre jeu : mais s'il jouoit au contraire dans la couleur où vous avez renoncé, coupez alors & jouez la plus basse de votre séquence, afin d'attirer l'as, n'importe que ce soit votre Associé ou votre Adversaire qui l'ait : cela étant fait, jouez deux fois atout aussi-tôt que vous tiendrez la main, & ensuite votre forte couleur. Si vos Adversaires, au lieu de vous attaquer par votre faible jouoient atout ; continuez d'en jouer deux fois à votre tour, & tombez de là dans votre couleur & tâchez d'en rester le maître : mais cette méthode n'est que rarement employée, excepté par ceux qui n'entendent que passablement le jeu.

---

## CHAPITRE V.

*Quelques Observations qu'il faut faire par rapport à certains Jeux, pour s'assurer que votre Associé n'a plus de la couleur que lui ou vous avez jouée.*

### I. E X E M P L E.

*Par une couleur dont vous avez.*

**S**upposez que vous commencez à jouer la dame ; le dix, le neuf & deux petites cartes de quelque couleur que ce soit, que celui qui vous suit mette le valet, & votre associé le huit ; dans ce cas,

puisque vous avez la dame, le dix & le neuf, c'est une marque certaine ( pour peu qu'il soit Joueur ) qu'il n'en a pas plus de cette couleur : ainsi dès que vous avez fait cette découverte, il faut que vous jouiez en conséquence, ou en le forçant à couper, si vous êtes fort en atout, ou en jouant quelqu'autre couleur.

## II. E X E M P L E.

Supposé que vous ayez roi, dame & dix d'une couleur, si vous jouiez votre roi, & que votre Associé y fournisse le valet, c'est une marque qu'il n'en a plus de cette couleur.

## III. E X E M P L E,

*différent des précédents.*

Supposez que vous ayez roi, dame & plusieurs autres d'une couleur, & que vous commenciez à jouer par le roi, dans ce cas votre Associé, s'il n'a que l'as & une petite carte dans cette couleur, jouera fort bien en coupant votre roi de son as : car mettons pour un moment qu'il soit fort en atout, en prenant le roi avec l'as, il se met à même de pouvoir faire atout ; & dès qu'il a purgé les atouts, il retombe dans la couleur de son ami, & s'étant défait de son as, il lui fournit les moyens de se servir de toute la suite de sa couleur, ce que celui-ci n'aurait vraisemblablement pas pu faire, si l'autre étoit resté maître du jeu en gardant l'as.

Et au cas que son Associé n'ait point d'autres bonnes cartes que cette couleur, il ne perd rien en prenant le roi avec son as ; mais s'il arrivoit qu'il eût une bonne carte pour entrer dans cette couleur, il gagnera de cette façon toutes les levées. Au surplus, puisque votre Associé a pris votre roi avec l'as, & qu'il a fait atout ensuite, vous devez naturellement conclure qu'il a une autre carte de cette couleur pour vous faire rentrer en jeu ; ainsi vous

ne devez jeter aucune carte de ladite couleur, quand même vous devriez écarter un roi ou une dame.

## CHAPITRE IV.

*Quelques Jeux particuliers, dans lesquels on enseigne comment il faut tromper & harceler vos Adversaires, & indiquer votre jeu à votre Associé.*

### I. E X E M P L E.

**S**upposé que je joue l'as d'une couleur dans laquelle j'ai l'as, le roi & trois petits, & que le dernier en jeu ne trouve pas à propos de le couper, quoiqu'il n'en ait point : il faut bien me garder de jouer le roi ensuite, il faut que je reste maître dans la couleur, & ne dois jouer qu'une petite carte, afin d'affoiblir par-là le jeu de mon adversaire.

### II. E X E M P L E.

Si l'on joue une couleur de laquelle je n'ai point & qu'il y ait une probabilité apparente que mon Associé n'en a pas non plus de meilleures, je jette une meilleure couleur afin de tromper mes adversaires : cependant pour ne pas faire donner mon Associé dans le panneau, en même-temps je me défais de mes plus mauvaises cartes, dès que c'est à lui à jouer : cette façon réussira toujours, à moins que vous n'ayez affaire avec de trop forts joueurs, & encore gagnera-t-on plus avec eux, qu'on ne perdra en jouant ainsi.



## CHAPITRE VII.

*Quelques Jeux particuliers dans lesquels on court-  
risque de gagner trois levées en en perdant une.*

## I. E X E M P L E.

**Q**UE trefle soit atout, que votre partie adverse ait joué du cœur; que votre associé n'en ayant point ait jeté un pique, vous devez naturellement conclure qu'il ne porte que carreau & atout; & supposé que vous ayez fait cette levée, mais que vous ne soyez pas fort en atout, il faut bien se garder de le forcer: supposé que vous ayez le roi, le valet & un petit carreau, & que votre associé peut avoir la dame & cinq carreaux, dans ce cas en vous défaisant de votre roi au premier tour & de votre valet au second, vous pouvez faire entre vous & votre associé cinq levées dans cette couleur; tout comme si vous aviez un petit carreau, & que la dame de votre associé eût été coupée de l'as, le roi & le valet qui vous restent en mains empêchent votre adversaire de faire d'autres progrès en atout; & nonobstant qu'il puisse avoir un atout de reste, en jouant un petit carreau, vous le forcez, & vous perdez de cette façon trois levées dans cette donne.

## II. E X E M P L E.

Supposé que dans un jeu pareil au précédent, vous ayez la dame, le dix & une petite carte dans la forte couleur de votre associé, c'est ce que vous pouvez aisément découvrir en jouant de la façon que nous avons indiquée dans l'exemple précédent; cette découverte étant faite, si vous supposez que

vosre associé doit avoir le valet & cinq petites cartes dans cette même couleur, si vous êtes premier, à jouer, il faut commencer par la dame & continuer avec votre dix : si votre associé porte le dernier en atout, il fera de cette manière quatre levées dans cette couleur, au lieu que si vous ne jouiez qu'un petit, son valet s'en allant & la dame vous restant au second coup qu'on joue dans cette couleur, dès que son dernier atout est forcé, la dame qui vous reste empêche qu'on ne puisse faire passer cette couleur, il est évident que cette façon de jouer vous feroit perdre trois levées dans cette donne.

### III. E X E M P L E.

Il a été supposé dans les exemples précédens que vous êtes premier à jouer & que vous avez eu occasion par-là de vous défaire des meilleures cartes que vous portez dans la couleur forte de votre associé, dans l'intention de faire passer toutes les autres : supposons pour le coup que votre associé soit premier à jouer, & que vous découvriez qu'il est fort dans une couleur, qu'il ait, par exemple, l'as, le roi & quatre petits, & que vous ayez de votre côté la dame, le dix, le neuf, & une des plus basses cartes de ladite couleur ; si votre associé joue l'as, vous devez y fournir le neuf ; s'il joue le roi, le dix, vous tâcherez de faire passer de cette façon là votre dame au troisieme tour ; & puisqu'il ne vous reste qu'une petite, vous n'empêchez point que la couleur de votre associé fasse tout son effet, au lieu que vous auriez perdu deux levées, si vous aviez gardé votre dame & votre dix, & que le valet de vos adversaires fût tombé.

### IV. E X E M P L E.

Supposé que vous trouviez dans le courant du jeu, comme dans le cas précédent, que votre associé

soit fort dans une couleur , & que vous y ayez le roi ; le dix & un petit , si votre associé joue l'as , mettez-y votre dix , & au second tour votre roi ; vous empêchez par-là , suivant toute probabilité , que votre associé ne trouve point d'obstacle à faire passer sa couleur.

#### V. E X E M P L E.

Supposé que votre associé ait l'as , le roi & quatre petites cartes dans sa couleur forte , & que vous ayez à votre tour la dame , le dix & une petite ; s'il joue son as , mettez votre dame ; de cette façon vous risquerez une levée pour en gagner quatre.

#### VI. E X E M P L E.

Nous supposons présentement que vous portez cinq cartes de la forte couleur de votre associé ; sçavoir la dame , le dix , le neuf , le huit & une petite , & que votre associé se trouve avec l'as , le roi & quatre petites ; si votre associé joue l'as , mettez votre huit ; s'il joue après cela le roi , posez le neuf , & au troisième coup , si personne n'en a plus de cette couleur , hormis vous & votre camarade , continuez à jouer votre dame & après cela le dix ; & puisque vous n'avez plus qu'une petite & votre associé deux , vous gagnez par-là une levée , ce que vous n'auriez pas pu faire en jouant la plus haute & en gardant une petite pour la jouer à votre associé.



---

## CHAPITRE VIII.

*Quelques façons de jouer particulieres , lesquelles il faut mettre en usage lorsque l'adversaire à droite tourne une figure , avec des avis comment il faut jouer , si on tourne une figure ou un honneur à gauche.*

### I. E X E M P L E.

**S**upposé qu'on ait tourné le valet à votre droite , & que vous ayez le roi , la dame & le dix , si vous voulez gagner le valet , commencez par jouer votre roi , afin que votre associé puisse connoître par-là qu'il vous resté encore la dame & le dix , & cela d'autant plus facilement , parce que vous ne jouez pas la dame , quoique vous soyez premier à jouer.

### II. E X E M P L E.

Que le valet soit tourné comme au coup précédent , que vous ayez l'as , la dame & le dix , en jouant la dame vous obtiendrez le même effet de la regle précédente.

### III. E X E M P L E.

Si l'on a tourné la dame à votre droite & si vous avez l'as , le roi & le valet , en jouant votre roi , vous aurez le même avantage de la regle précédente.

### IV. E X E M P L E.

Supposé qu'on ait tourné un honneur à votre gauche , & que vous n'en ayez point vous-même ; dans ce cas , il faut que vous fassiez atout pour faire passer cet honneur en revue ; au lieu que si vous en aviez un , à moins que ce ne soit l'as ,

il faut bien prendre garde comment vous jouerez atout, parce que si votre associé n'avoit pas un honneur, votre adversaire se rendroit maître de votre jeu.

## C H A P I T R E I X.

*Cas qui démontre combien il est dangereux de forcer son Associé.*

I. **S**upposé que A & B soient associés ensemble & que A ait une quinte majeure en triomphe, avec une quinte majeure & trois petites cartes d'une autre couleur, que A soit premier à jouer : supposons encore que les adversaires C & D n'aient chacun que cinq triomphes : dans ce cas A fait toutes les levées, parce qu'il est premier à jouer.

II. Supposons au contraire que C ait cinq petits atouts, avec une quinte majeure & trois petites cartes d'une autre couleur, qu'il soit premier à jouer & qu'il force A de couper : par ce moyen A ne pourra faire que cinq levées.

*Un Cas qui démontre combien il est avantageux de faire la Navette (Saco.)*

III. Supposons que A & B soient associés, & que A porte une quatrième majeure en trefle qui est la triomphe, une autre quatrième majeure en carreau & l'as de pique : supposons en même-temps que les adversaires C & D aient les cartes suivantes : C quatre triomphes, huit cœurs & un pique, D cinq triomphes & huit carreaux, C premier à jouer, commence par un cœur, D le coupe & joue carreau, lequel C coupe, & qu'en continuant ainsi la Navette, chacun de ces deux associés occupe une des quatrième majeures de



A, que le tour étant à C à jouer, pour la neuvième levée, entre par pique, lequel D coupe; les voilà donc maîtres des neuf premières levées, A reste avec sa quatrième majeure en atout.

Ce cas nous démontre combien il est avantageux de faire la Navette dès qu'on peut la former.

---

## CHAPITRE X.

*Contenant divers cas mêlés de calculs pour démontrer quand il faut jouer lorsqu'on n'est pas premier en jeu, le roi, la dame, le valet ou le dix, avec une petite carte de quelque couleur que ce soit.*

I. **S**upposé que vous ayez quatre petits atouts, & que vous ayez une main sûre dans chacune des trois autres couleurs, & que votre associé ait renoncé atout, il faut dans ce cas que les autres neuf triomphes se trouvent partagées entre vos adversaires : mettons qu'un ait cinq, & l'autre quatre, jouez atout autant de fois que vous serez premier, & au cas que vous le soyez quatre fois, il est évident que vos adversaires n'auront fait que cinq levées avec neuf atouts; au lieu que si vous leur aviez permis d'employer leurs triomphes séparément, ils auroient facilement pu faire neuf levées.

Cet exemple démontre combien il est presque toujours nécessaire de faire tomber deux atouts contre un.

Il y a cependant une exception à cette règle, la voici : si vous trouvez dans le courant du jeu que vos adversaires sont extrêmement forts dans quelque couleur particulière, & que votre associé ne puisse pas vous être d'un grand secours dans ladite couleur, dans ce cas, il faut examiner les points que vous avez & ceux de vos adversaires,

parce que vous pourrez sauver ou gagner le jeu, en gardant un atout pour couper cette couleur.

II. Supposé que vous avez l'as, la dame & deux petits dans une couleur, & que votre adversaire à droite, premier en jeu, y entre; dans ce cas ne mettez point la dame, parce qu'il est à parier que votre associé porte une meilleure carte dans cette couleur que le troisieme Joueur: si cela est ainsi, vous voyez que vous y ferez le maître.

Il y a une exception à cette regle, quand vous n'êtes pas premier à jouer, alors il faut mettre la dame.

III. Ne commencez jamais à jouer par le roi, le valet & une petite carte dans quelque couleur que ce soit, parce qu'il y a deux contre un que votre associé n'a point l'as, & par conséquent 32 à 25, ou autour de 5 à 4, qu'il a l'as ou la dame; & ainsi n'ayant qu'autour de 5 à 4 en votre faveur, & devant avoir quatre cartes dans quelqu'autre couleur, quand même le dix en seroit la plus forte, jouez-la, parce qu'il est à parier que votre associé a une meilleure carte dans ladite couleur que le dernier Joueur; & quand même l'as en resteroit derriere votre main, & il est à parier que cela se trouvera ainsi; si votre associé ne l'a point, vous ne laisserez vraisemblablement pas que de faire deux levées, si votre adversaire met cette couleur sur le tapis.

IV. Supposé que vous vous aperceviez dans le courant du jeu, qu'il vous reste entre vous & votre associé quatre ou cinq atouts, si vos adversaires n'en ont point, & que vous n'avez aucune carte gagnante, mais que vous ayez raison de juger que votre associé porte une treizieme ou quelqu'autre carte gagnante, dans ce cas faites un petit atout, afin de tenir la main, pour vous pouvoir défaire d'une fausse sur cette treizieme, ou autre bonne carte.

C H A P I T R E X I.

*Quelques conseils pour mettre , lorsqu'on est dernier ; le Roi , la Dame , le Valet ou dix de quelque couleur que ce soit.*

I. **S**upposé que vous ayez le roi & une petite carte dans une couleur , & que votre adversaire à droite y joue ; s'il est habile au jeu , ne mettez point le roi , à moins que vous ne vouliez tenir la main , parce qu'un bon Joueur commence rarement à jouer par une couleur dont il a l'as , il le garde pour faire passer la forte couleur , quand les triomphes sont tombées.

II. Supposé que vous ayez la dame & une petite carte d'une couleur , & que votre adversaire à droite y joue , ne posez point la dame , parce que supposé que l'adversaire ait commencé par l'as & le valet , dans ce cas , dès qu'on retourne dans la susdite couleur , il fera une suite avec le valet ; en faisant cela il jouera beau jeu , sur-tout si son associé a joué le roi ; cela vous fera à la vérité faire votre dame ; mais en la mettant , vous l'avertissez que vous n'êtes pas fort dans cette couleur & vous l'engagerez à attaquer le jeu de votre associé par des feintes , tant qu'il sera question de cette couleur.

III. Les exemples précédens vous ont instruit quand il est à propos que vous mettiez le roi ou la dame lorsque vous êtes dernier à jouer : il faut encore observer qu'au cas que vous ayez le valet ou le dix dans une couleur avec une petite , que c'est en général très-mal jouer de mettre l'un ou l'autre si vous êtes le dernier , parce qu'il y a à parier cinq contre deux que le troisième Joueur porte ou l'as , ou le roi , ou la dame , il s'ensuit

qu'il y a une chance contre vous de cinq à deux : & quoique vous pourriez quelquefois réussir en jouant de la sorte , vous en ferez toujours le perdant , parce que vous découvrez à vos adversaires que vous êtes foible dans cette couleur ; ceux-ci emploieront des feintes contre votre associé tant qu'elle durera.

IV. Supposé que vous ayez l'as , le roi & trois petites cartes d'une couleur , & que votre adversaire à droite y joue , vous y mettez votre as , & votre associé le valet ; au cas que vous soyez fort en atout , il faut rejouer un petit dans cette couleur , afin que votre associé le puisse couper : voici la conséquence qui résultera de cette façon de jouer ; vous restez le maître dans cette couleur par votre propre jeu , & vous faites en même-temps connoître à votre associé que vous êtes fort en triomphes , & qu'il peut regler son jeu en conformité , soit en tâchant de faire la Navette , soit en vous jouant atout , s'il est fort en triomphes , ou maître dans les autres couleurs.

V. Supposé que A & B aient six points , leurs adversaires C & D sept , qu'on ait joué neuf cartes desquelles A & B aient gagné sept levées ; supposé encore qu'on n'ait point compté d'honneurs , dans ce cas A & B ont gagné la levée impaire , ce qui donne une égalité à leur jeu ; mettez au surplus que A soit premier à jouer & qu'il porte les deux petits atouts qui restent avec deux cartes rois dans les autres couleurs , ajoutez que C & D ont les deux meilleures triomphes entr'eux , avec deux autres cartes gagnantes , on demande comment il faut jouer ce jeu ? Il y a onze à 3 que C n'a pas les deux triomphes , & pareillement onze à trois que D ne les a pas : la chance est autant en faveur de A qu'il peut gagner la somme qu'on joue ; ainsi il est de son intérêt de faire atout : car , par exemple , si la  
mise

mise est de L 70, A la tirera si cette façon lui réussit, au lieu que s'il joue dans la méthode ordinaire, s'il force C ou D à faire atout, les premiers, ayant déjà gagné la levée impaire & étant sûre de gagner les deux autres, son jeu se comptera neuf à sept, ce qui est autour de trois à deux, & par conséquent la part de A dans les L 70 ne montera qu'à L 42, il n'aura qu'un bénéfice de L 7 au lieu que, dans l'autre cas, dans la supposition que A & B ont une prétention de 2 à 3 sur la mise en jouant atout, il se procure un droit de L 55 sur les L 70.

Dès qu'on voudra faire exactement attention au cas que nous venons d'expliquer, on pourra l'appliquer pour la même fin, dans d'autres circonstances dans lesquelles un jeu peut se trouver.

## CHAPITRE XII.

*Quelques avis comment il faut jouer, si l'Adversaire à droite a tourné un As, un Roi, une Dame, &c.*

1. **S**upposé qu'on ait tourné l'as à votre droite; & que vous n'ayez que le dix & le neuf de triomphe, avec l'as, le roi & la dame d'une autre couleur, & huit fausses cartes, comment faut-il jouer ce jeu là? Commencez avec l'as de la couleur dont vous avez l'as, le roi & la dame, cela servira d'avis à votre associé que vous êtes maître dans cette couleur; jouez ensuite le dix d'atout, parce qu'il y a cinq contre deux que votre associé porte le roi, la dame ou le valet de triomphe; & quoiqu'il y ait à parier autour de sept contre deux que votre associé ne porte pas deux honneurs, il se pourroit pourtant qu'il les

eût, & que ce seroient le roi & le valet; dans ce cas-là, comme votre associé laissera passer votre dix de triomphe, & que c'est treize contre douze à parier que le dernier Joueur ne porte point la dame d'atout, supposant que votre associé ne l'a pas, celui-ci, dès qu'il tiendra la main, entrera dans votre couleur forte: dès que vous tiendrez à votre tour la levée, il faut que vous jouiez le neuf d'atout, parce que vous mettez par-là votre associé à même de couper à coup sûr la dame, s'il se trouve derriere elle.

Ce cas démontre qu'un as tourné contre vous peut devenir peu avantageux à vos adversaires, si vous sçavez bien appliquer cette regle.

II. Votre adversaire à droite tourne le roi ou la dame, vous pouvez gouverner votre jeu de la même façon, mais il faut toujours faire une grande différence par rapport à la capacité de votre associé, parce qu'un bon joueur sçait tirer parti d'un tel jeu, au lieu qu'un mauvais n'en tire jamais, ou du moins très-rarement.

III. Supposé que votre adversaire à droite entre par le roi d'atout, & que vous en ayez l'as & quatre petits, accompagnés d'une bonne couleur; dans ce cas, c'est votre jeu de laisser passer le roi, quand même il auroit roi, dame & valet, & un autre: s'il n'est pas un des plus habiles, il jouera le petit dans la pensée que son associé porte l'as; s'il le fait, il faut le laisser passer, parce qu'il est également à parier que votre associé a une meilleure triomphe que le dernier joueur: cela étant, pour peu qu'il entende le jeu, il jugera que vous avez vos raisons pour avoir joué ainsi, & en conséquence s'il lui reste un troisieme atout, il le jouera, sinon ce sera sa meilleure couleur.

*Cas critique pour gagner la levée impaire.*

IV. Supposé que A & B jouent contre C & D, &

de plus que le jeu soit à neuf, & tous les atouts dehors, A dernier à jouer porte l'as & quatre petits, d'une couleur & une treizieme carte restante, B n'a que deux petites cartes de la couleur de A, C porte la dame & deux autres petites cartes de cette couleur, D le roi, le valet & une petite, A & B ont gagné de trois levées, C & D quatre; ainsi il s'ensuit de là que A doit gagner quatre levées des six cartes qui lui restent s'il veut gagner la partie: C joue cette couleur & D y met le roi: A lui donne cette levée, D retourne dans la même couleur, A laisse passer sa carte & C met sa dame; de sorte que C & D ont gagné six levées; & C croyant que son associé porte l'as de ladite couleur y retourne, cela fait gagner à A les quatre dernieres levées & par conséquent la partie.

V. Supposé que vous ayez le roi & cinq petites triomphes, & que votre adversaire à droite joue la dame: dans ce cas ne mettez point votre roi, parce qu'il est à parier que votre associé porte l'as: & supposé que votre adversaire eût la dame, le valet, le dix & un petit triomphe, il est aussi à parier que l'as se trouve seul, soit chez votre adversaire, soit chez votre associé; quoi qu'il en soit, vous joueriez fort mal en mettant le roi; mais si l'on entroit par la dame d'atout & que vous eussiez par hasard le roi avec deux ou trois triomphes, c'est alors qu'il faudroit le mettre: parce que c'est jouer comme il faut que de commencer par la dame, dès qu'on la porte accompagnée d'un seul petit atout, alors si votre associé avoit le valet de triomphe, & que votre adversaire à gauche tint l'as, vous perdriez une levée en négligeant de mettre le roi.



## CHAPITRE XIII.

*Si l'on tourne le dix ou le neuf à votre droite.*

I. **S**upposé qu'on ait tourné le dix à votre droite & que vous ayez le roi, le valet, le neuf, & deux petits atouts, avec huit autres fausses cartes, & qu'il soit votre jeu d'entrer par atout; dans ce cas commencez par le valet, afin d'empêcher que le dix ne fasse sa levée; & quoiqu'il y ait autour de cinq à quatre, que votre associé porte un honneur, encore que cela manqueroit, en faisant une feinte du neuf au retour en atout que votre associé vous fera, vous avez le dix à votre disposition.

II. Si le neuf tourne à votre droite & que vous ayez le valet, le dix, le huit & deux petits atouts, en jouant le valet vous parvenez au même but proposé dans le cas précédent.

III. Il faut que vous fassiez une grande différence entre une couleur dans laquelle votre ami vous fait entrer de son propre choix, & entre une dans laquelle il est forcé lui-même de jouer: dans le premier cas il est à présumer qu'il joue sa meilleure couleur; & s'il voit que vous n'en avez point & que vous n'êtes pas fort en triomphes, qu'il n'ose par conséquent point vous forcer, il jouera une autre couleur dans laquelle il se trouvera passablement pourvu, & vous apprendra par ce changement qu'il est foible en atout; au lieu que s'il continue à jouer dans celle de sa première levée, pour peu que vous le connoissiez bon Joueur, vous devez conclure qu'il est fort en triomphes, & qu'il demande que vous jouiez en conséquence.

IV. Il n'y a rien de si pernicieux au jeu de Whisk, que de changer souvent de couleur, parce



qu'en court le risque dans chaque nouvelle couleur de faire tenir la main aux adversaires ; c'est pourquoy si vous jouez dans une couleur où vous avez la dame , le dix & trois petits , & que votre ami y mette seulement le neuf , au cas que vous soyez foible en atout & que vous n'ayez point d'autre bonne couleur à mettre sur le tapis , il ne vous reste rien de mieux à faire que de continuer dans la même couleur , en jouant la dame : vous laissez par-là au choix de votre ami s'il la veut couper ou non , au cas qu'il n'en ait plus ; mais s'il arrivoit , qu'étant revenu premier à jouer , vous eussiez la dame ou le valet d'une autre couleur avec une autre carte , il vaudroit mieux de commencer par la dame ou le valet d'une de ces couleurs , parce qu'il y a cinq contre deux que votre ami porte le moins un bon neuf dans l'une des deux :

V. Si vous avez l'as , le roi & une petite carte d'une couleur , accompagnée de triomphes ; au cas que votre adversaire à droite entre en jeu par la même couleur , laissez passer sa carte , parce qu'il est à parier que votre ami porte une meilleure dans ladite couleur que le troisieme Joueur ; si cela est ainsi , vous gagnerez par-là la levée ; sinon , ayant quatre triomphes , vous ne courez aucun risque de la perdre , parce que , quand même on feroit atout , il est à présumer que vous aurez le dernier.

## CHAPITRE XIV.

*Avertissement , qu'il ne faut point se défaire des premieres cartes dans la couleur forte de son Adversaire , &c.*

I. **A**U cas que vous soyez foible en atout & qu'il ne vous paroisse pas que votre ami en soit bien pourvu , il faut bien prendre garde com-

ment vous vous défaites des principales cartes de la couleur forte de votre adversaire : car en supposant que votre adversaire joue dans une couleur de laquelle vous avez le roi, la dame & un seul petit, au cas qu'il entre par l'as de la même couleur, si vous jouez la dame, vous donnez à votre ami un indice infailible que vous avez encore le roi : quand votre ami y auroit renoncé, ne mettez point votre roi, parce que si celui qui a joué le premier dans cette couleur, ou son ami porte le dernier atout, vous risquez de perdre trois levées pour en gagner une.

II. Supposé que votre ami porte encore dix cartes, & que vous jugiez qu'elles ne sont que d'une seule couleur ou des triomphes ; mettez encore que vous ayez le roi, le dix & une petite de la couleur forte, avec la dame & deux petites triomphes ; dans ce cas, il faut que vous lui supposiez cinq cartes dans chaque couleur & jouer par conséquent le roi de la couleur forte ; si vous gagnez cette levée, vous ne sçauriez mieux continuer qu'en jouant votre dame d'atout ; si cela vous réussit aussi, continuez vos triomphes : on peut se servir de cette façon, à quel point que la partie puisse se trouver, à moins qu'elle ne soit de 4 à neuf.

III. Il faut se ressouvenir quelle carte a été tournée. Il est si important à celui qui donne & à son ami de sçavoir & de se rappeler laquelle c'est, que nous croyons nécessaire d'observer que celui qui donne devrait toujours placer la carte tournée de façon qu'il soit sûr de la trouver quand il en aura besoin : car supposé que ce ne soit qu'un 5 & que celui qui donne en ait deux de plus, par exemple le 6 & le 9, au cas que son associé fasse atout de l'as & du roi, il faut qu'il y mette son 6 & son 9, parce que son associé portant par exemple l'as, le roi & quatre petites triomphes, se ressouviendra que le 5 qui est le seul restant se trouve dans la main

de son ami, & fera par ce moyen bien des levées.

IV. Que votre adversaire à droite joue dans une couleur dans laquelle vous portez le dix & deux petits, que le troisieme Joueur joue le valet, & que votre ami le prenne avec le roi, si celui de votre droite rejoue la même couleur & cela par un petit, mettez votre dix, parce que vous épargnerez par-là l'as de votre ami, lequel il pourra faire valoir, si celui à la droite joue la dame. Cette façon de manœuvrer ne manque presque jamais.

V. Supposé que vous ayez la meilleure triomphe & que l'adversaire A n'ait plus qu'un atout, & qu'il vous semble que l'autre adversaire B porte une couleur forte; dans ce cas, en permettant même à A de faire sa triomphe, si vous gardez la vôtre, vous empêchez que l'adversaire B ne puisse jouer sa couleur forte; au lieu que si vous aviez pris l'atout de A, cela ne vous auroit fait qu'une différence d'une levée, pendant que vous pouvez en faire probablement trois ou quatre en employant cette méthode.

*Le cas suivant arrive très-souvent*

Qu'il vous reste deux triomphes tandis que vos adversaires n'en ont qu'une; si vous vous appercevez alors que votre ami porte une forte couleur, ne manquez absolument point de faire atout, quand même vous n'auriez que le plus petit de tous, parce qu'en les ôtant à vos adversaires vous faites circuler la couleur forte de votre ami.

Supposé que vous ayez trois triomphes lorsque personne n'en a plus, & qu'il vous reste encore quatre cartes d'une certaine couleur: jouez atout, parce que vous indiquez par-là à votre ami que vous les avez tous, & vous fournissez par-là occasion à vos adversaires de jeter une carte de la couleur qui vous reste; par ce moyen, supposé qu'on ait déjà joué une fois ladite couleur, il en est tombé quatre, lesquelles avec celle qu'on a jeté font cinq; les

quatre que vous y avez jointes font neuf, il n'en reste donc que quatre entre les trois Joueurs; & comme il est à parier que votre ami peut aussi-bien porter la meilleure que le dernier Joueur, il s'en suit que vous avez une chance égale de pouvoir faire trois levées, ce qui ne seroit vraisemblablement pas arrivé, si vous aviez joué autrement.

Supposé que vous ayez cinq atouts, & six petites cartes d'une autre couleur, & que vous soyez premier au jeu; vous ne sçauriez mieux faire que de commencer par la couleur où vous en avez six, parce que vous trouvant court dans les deux autres couleurs, vos adversaires feront vraisemblablement atout & joueront par-là votre propre jeu: au lieu que si vous aviez commencé par en jouer vous-même, ils vous auroient forcé & dérangé votre jeu.

## CHAPITRE XV.

*Explication plus ample, comment il faut jouer les séquences, donné à la requisition de ceux qui avoient acheté ce Traité en Manuscrit.*

I. **E**N fait d'atout il faut toujours jouer les plus hautes de vos séquences, à moins que vous n'ayez l'as, le roi & la dame: dans ce dernier cas, jouez la plus basse, afin d'instruire votre ami de la situation de votre jeu.

II. Dans les couleurs qui ne sont point triomphes, si vous avez une séquence composée de roi, dame, valet, & deux petits, le meilleur parti sera de commencer par le valet, n'importe que vous soyez fort en atout ou non, parce que, en faisant tomber l'as, vous faites circuler toute la couleur.

III. Et en cas que vous soyez fort en triomphes, si vous avez une séquence de dame, valet & dix & deux petits, dans quelque couleur que ce soit, il

Il faut jouer la plus haute de votre séquence , parce-  
que , soit qu'un des adversaires coupe cette couleur  
au second tour , n'importe , vous trouvant fort en  
triomphes , vous faites tomber les leurs & réussirez  
à faire le reste de cette couleur.

On peut observer la même méthode lorsqu'on a  
une séquence de valet , dix , neuf , & deux petites  
d'une couleur.

IV. Si vous avez une séquence de roi , dame , va-  
let & d'une petite d'une couleur , jouez votre roi ,  
n'importe que vous soyez fort en atout ou non , &  
faites-en de même dans toutes les autres séquences  
inférieures , pourvu qu'elles soient de quatre cartes.

V. Mais si vous vous trouviez par hasard foible en  
triomphes , il faudroit commencer par la plus basse  
de la séquence , au cas qu'elle soit composée de  
cinq cartes ; car supposé que votre associé portel'as de  
ladite couleur , vous le lui faites faire : & quelle dif-  
férence y a-t-il que vous fassiez la levée , ou que  
votre ami la fasse ? Car si vous avez l'as & quatre  
petits d'une couleur , & si vous vous trouvez foible  
en atout , dès qu'on y joue , vous ne sçauriez mieux  
faire que de mettre votre as ; si vous êtes , au con-  
traire , fort en triomphes , vous pouvez jouer com-  
me bon vous semble ; mais il faut jouer tout à re-  
bours dès que vous ne l'êtes point.

VI. Expliquons à présent ce que nous entendons  
par fort ou foible en triomphes.

Si vous avez as , roi & trois petits.

Roi , dame & trois petits.

Dame , valet & trois petits.

Dame , dix & trois petits.

Valet , dix & trois petits.

Dame & quatre petits.

Valet & quatre petits.

Dans toutes ces différentes positions vous êtes

très-fort en triomphes ; ainsi en jouant suivant les regles indiquées , vous êtes certainement assuré d'être maître en atout.

Si vous n'avez que deux ou trois petites triomphes , vous êtes foible.

VII. Quelles fortes de triomphes peuvent vous autoriser à forcer votre ami à jouer atout.

L'as & trois petits.

Le roi & trois petits.

La dame & trois petits.

Le valet & trois petits.

VIII. Si par hasard vous & votre adversaire avez forcé votre ami ( quand même vous seriez foible en triomphes ) s'il a été premier à jouer , & s'il ne juge pas à propos de faire atout , forcez-le à le faire aussi souvent que vous ferez premier à jouer , à moins que vous n'ayez quelque bonne couleur à jouer.

IX. Si par hasard vous n'aviez que deux ou trois petites triomphes , & que votre adversaire joue une couleur à laquelle vous avez renoncé , coupez-la , cela apprendra à votre ami que vous êtes foible en triomphes.

X. Supposé que vous ayez l'as , le valet & un petit atout , & que votre ami vous en joue , portant , par exemple , le roi & trois petits , faut-il mettre l'as ou le valet ? Supposé encore que votre adversaire à droite ait trois triomphes & celui à gauche un pareil nombre ; dans ce cas , en faisant une feinte avec votre valet & en jouant votre as , si la dame se trouve à votre droite , vous gagnerez la levée ; mais si elle est à gauche , que vous jouiez l'as , & ensuite le valet , & que vous permiffiez par - là à l'adversaire à gauche d'employer sa dame , & c'est ce qu'il doit nécessairement faire , il y a au delà de 2 à 1 à parier qu'un des adversaires porte le dix , & par conséquent vous ne pouvez pas gagner la levée en jouant de la sorte.

XI. Si votre associé premier à jouer a commencé par l'as de triomphe, & que vous ayez, par exemple, le roi, le valet & un petit, en mettant le valet, & en faisant un retour avec le roi, vous obtiendrez l'avantage que la règle précédente prescrit.

Vous pouvez aussi employer la même méthode dans d'autres couleurs.

XII. Si vous êtes fort en triomphes, si vous avez roi, dame & deux, ou trois petites cartes dans toute autre couleur, vous pouvez commencer par un petit, étant à parier 9 à 4 que votre ami a un honneur dans cette couleur; mais si vous êtes faible en triomphes, il faut commencer par le roi.

XIII. Si votre adversaire à droite, premier à jouer, joue dans une couleur où vous avez roi, dame & deux ou trois petites cartes, laissez passer sa carte, parce qu'il est également à parier que votre ami porte une meilleure carte dans cette couleur que le troisième Joueur; & quand même cela ne feroit pas, vous ne devez pas craindre de ne pas tirer parti de votre couleur, puisque vous êtes fort en triomphes.

XIV. Si votre adversaire à droite joue dans une couleur de laquelle vous portez le roi, la dame & un petit, que cette couleur soit triomphe ou non, mettez toujours la dame: de même si vous avez la dame, le valet & une petite carte, mettez le valet; & si vous portez le valet, le dix & un petit, mettez le dix, parce qu'en jouant la seconde de vos meilleures cartes, vous faites espérer par-là à votre ami, que vous avez encore des plus fortes dans cette couleur: il pourra juger au moyen des calculs joints à ce traité, quelle est la chance pour ou contre lui.

XV. Si vous aviez l'as, le roi & deux petits dans quelque couleur que ce soit, & que vous soyez en même-temps fort en triomphes; s'il arrive que votre

adversaire à droite entre dans cette couleur , laissez passer sa carte , parce que la gageure est égale que votre ami a une meilleure carte dans cette couleur que le troisieme Joueur ; si cela est , vous gagnerez une levée en jouant de cette façon ; sinon , étant fort en triomphes , vous ferez infailliblement votre as & votre roi.

XVI. Si vous aviez l'as , le neuf , le huit & un petit de triomphe , & que votre ami joue le dix , laissez-le passer , parce que vous êtes sûr de faire deux levées , à moins qu'il n'y ait deux honneurs derrière la main. Jouez tout de même que si vous aviez le roi , le neuf , le huit & un petit atout , ou la dame , le neuf , le huit & une petite triomphe.

XVII. Si vous voulez faire donner vos adversaires dans le panneau , voici comment il faudra s'y prendre. Si l'adversaire à droite entre dans une couleur dans laquelle vous avez l'as , le roi & la dame , ou l'as , le roi & le valet , mettez l'as , parce que cela encouragera votre adversaire d'y retourner : & nonobstant que vous attrapez votre ami par cette façon de jouer , vous ne laisserez pas que de tromper vos adversaires en même-temps , ce qui est d'une très-grande conséquence dans le cas présent ; voici ce qui en résulte : si vous aviez mis la plus basse carte de la tierce majeure , ou le valet de l'autre couleur , vous auriez mis votre adversaire à droite en état découvrir combien vous aviez de supériorité sur lui dans cette couleur , & il en auroit inmanquablement changé.

XVIII. Supposé que vous ayez l'as , le dix & une petite dans une couleur , ou l'as , le neuf & une petite dans une autre ; par laquelle des deux devez-vous entrer en jeu ? Réponse ; par celle où vous avez l'as , le neuf & une petite ; par la raison que la gageure est égale , que votre associé porte une meilleure carte dans ladite couleur que le dernier en jeu ; sinon , supposons pour un moment que



voſtre adverſaire à droite entre en jeu par le roi ou la dame de la couleur dont vous avez l'as , le dix & un petit ; dans ce cas il eſt à parier que votre ami porte une meilleure carte que le troiſieme Joueur : ſi cela eſt ainſi , dès qu'on retourne dans cette couleur vous avez la dernière , qui vous fait tenir le jeu , & vous donne par conſéquent la chance de trois levées dans ladite couleur.

*Un cas qui démontre comment on peut ſe procurer la dernière carte. (tenace.)*

XIX. Suppoſons que A & B jouent enſemble une partie de Whiſk ; diſons encore que A porte l'as , la dame , le dix , le huit , & le quatre de trefle , ce qui lui fera faire ſix levées ſûres.

Suppoſons encore qu'il ait les mêmes cartes en pique , cela lui fera encore ſix levées ſûres de plus ; nous poſons ceci en fait , ſur la maxime que B porte toujours la dernière carte de ces deux couleurs.

Suppoſons que B ait le même jeu en cœur , & en carreau , que A porte en pique & en trefle , & que A ait la dernière carte en cœur & en carreau , cela fera douze levées ſûres , ſi A eſt toujours premier à jouer.

Le cas précédent démontre que les deux jeux ſont exactement égaux ; ainſi ſi l'un ou l'autre nomme ſes atouts quand il eſt premier à jouer , il ne gagnera que treize levées.

Mais ſi l'on nomme les triomphes & que l'autre ſoit premier à jouer , celui qui nomme ſes triomphes doit gagner quatorze levées.

Ceux qui veulent parvenir à jouer ce jeu dans la dernière perfection ne doivent point ſe contenter de ſçavoir à fond les calculs contenus dans ce Traité , & de pouvoir juger de tous les cas tant généraux que particuliers qui pourront arriver , mais il faut auſſi qu'ils obſervent exactement toutes les car-

tes qu'on jette , & quand on les jette ; si c'est leur ami ou leur adversaire : quiconque observera scrupuleusement cet avis deviendra sûrement un habile Joueur.

## CHAPITRE XVI.

### *Additions de quelques cas.*

**I.** Lorsqu'il vous paroît que les adversaires ont encore trois ou quatre triomphes , & que , ni vous , ni votre ami , n'en avez point , ne vous avisez jamais de le forcer à couper , & à se défaire d'une fausse carte ; mais cherchez plutôt la couleur de votre ami , si vous n'en avez point du tout : vous empêcherez par-là que les autres ne fassent leurs atouts séparément.

**II.** Supposé que A & B soient associés contre C & D , & qu'on ait déjà joué neuf cartes ; que huit triomphes soient tombées ; mettez de plus , qu'il n'en reste plus qu'un seul à A , & que son ami B ait l'as & la dame d'atout , & que les adversaires C & D aient entr'eux deux le roi & le valet de triomphe , que A joue son petit atout , que C y mette le valet , faut-il que B le prenne de l'as ou de la dame ?

B doit prendre le valet avec l'as , parce que D ayant encore quatre cartes , & C seulement trois , il y a à parier quatre contre trois en faveur de B , que le roi se trouve chez D : si nous réduisons le nombre de quatre cartes dans une main à trois , la chance sera de trois à deux ; & si nous réduisons le nombre de trois cartes dans une main à deux , la chance est de deux à un que B gagnera une levée en mettant son as de triomphe ; en observant cette règle , on pourra la faire valoir dans toutes les autres couleurs.

III. Supposé que vous ayez la troisieme triomphe , & la troisieme carte d'une couleur avec une fausse , & supposé encore qu'il ne vous reste plus que trois cartes , on demande laquelle de ses cartes vous devez jouer ? Il faut que ce soit la fausse , parce que , si vous jouez votre troisieme carte la premiere , vos adversaires sçachant que vous avez le dernier atout ne laisseroient point passer votre fausse , & vous joueriez par conséquent dans la proportion de deux à un contre vous-même.

IV. Supposé que vous ayez l'as , le roi & trois petits d'une couleur qui n'a pas encore été jouée , & supposons encore qu'il vous paroisse que votre ami tient le dernier atout , comment faut-il faire pour tirer tout le parti imaginable de votre jeu ? Il faut que vous commenciez par une petite carte de votre couleur , parce qu'il est à parier que votre ami se trouve une meilleure carte en main que le dernier à jouer ne porte ? Cela étant , & s'il n'y avoit que trois cartes dans la main de chacun des Joueurs , il s'ensuivra que vous ferez cinq levées dans cette couleur : au lieu que si vous jouez l'as ou le roi de cette couleur , il y a deux à un à parier que votre ami n'a point la dame , & par conséquent en jouant l'as & le roi , c'est deux à un que vous ne ferez que deux levées dans cette couleur. On peut se servir de cette méthode au cas que tous les atouts soient joués , pourvu qu'on ait des bonnes cartes en d'autres couleurs pour faire revenir celles en question. Il faut encore observer qu'en jouant ainsi , vous réduisez la chance , qui étoit de deux à un contre vous , sur un pied d'égalité , & que vous pouvez probablement gagner trois levées par-là.

V. Si vous souhaitez que vos adversaires fassent atout , & que votre ami vous ait invité à jouer dans une couleur où vous avez l'as , le valet , le dix , le neuf & le huit , ou le roi , le valet , le dix , le neuf & le huit , il faut que vous jouiez le huit

de chaque couleur , cela engagera probablement l'adversaire de jouer atout , dès qu'il aura gagné cette carte.

VI. Supposé que vous ayez une quatrieme majeure dans quelque couleur que ce soit , avec une ou deux de plus dans la même couleur , & qu'il soit nécessaire que vous fassiez connoître à votre ami que vous êtes maître dans ladite couleur , jetez votre as sur la premiere couleur , où vous aurez renoncé , afin de lui dissiper ses doutes , parce que la chance est en votre faveur , que vos adversaires n'ont pas plus de trois cartes de la même couleur. Vous pouvez vous servir de la même méthode si vous avez une quatrieme au roi , vous pouvez jeter votre roi ; pourvu que l'as soit joué : de même , si vous avez une quatrieme à la dame , dès que l'as & le roi ne se trouvent plus au jeu , vous pouvez jeter votre dame ; tout ceci met votre ami au fait de votre jeu , & vous pouvez appliquer la même règle à toutes les séquences inférieures , pourvu que vous ayez en main la meilleure carte de celles qui les composent.

VII. Rien n'est si commun que de voir des gens , qui n'ont qu'une médiocre connoissance du jeu , quand on a tourné le roi à leur gauche , & qu'il n'ont que la dame & un seul petit atout ; il n'est rien de si commun , dis-je , que de les voir faire atout de la dame , dans l'espérance que leur ami pourra prendre le roi , si on le met , sans réfléchir qu'il y a deux à un à parier que leur ami n'a point l'as , & que supposant qu'il l'eût , ils ne sentent pas qu'ils risquent deux honneurs contre un , & affoiblissent par conséquent leur jeu ; il n'y a que la nécessité de faire atout qui devroit les engager à jouer ainsi.

*Cas qui arrive très-souvent.*

VIII. A & B sont associés contre C & D tous les

atouts ſont fortis , à l'exception d'un ſeul que C ou D. doivent avoir ; A porte trois ou quatre cartes gagnantes d'une couleur qu'on a déjà jouée , avec un as & une petite d'une autre : on demande ſi A fera mieux de jeter une de ſes cartes gagnantes , ou une petite de la couleur où il a l'as. Il fera beaucoup mieux de jeter une de ſes cartes gagnantes , parce que ſi ſon adverſaire à droite joue dans la couleur de ſon as , il dépendra de lui de laiſſer paſſer ſa carte ; & en faiſant cela , ſon aſſocié B a une chance égale d'avoir une meilleure carte dans cette couleur , que le troiſieme Joueur ; ſi cela eſt ainſi , & qu'il ait une carte haute à jouer ou une dans la couleur de ſon ami afin de forcer par-là le dernier atout , l'as qui lui reſte fait entrer les cartes gagnantes ; au lieu que ſi A eût jetté la petite de ſon as , & que l'adverſaire à droite eût joué dans cette couleur , il auroit été obligé de mettre ſon as & auroit par conſéquent perdu par-là trois levées.

IX. Suppoſé qu'on ait joué dix cartes & qu'il ſoit très-probable que l'adverſaire à droite porte encore trois triomphes : à ſçavoir le meilleur & deux petits ; ſuppoſé encore que vous n'en ayez que deux & que votre ami n'en ait point du tout , & au ſurplus que l'adverſaire à droite joue une treizieme ou quelque'autre carte gagnante , dans ce cas , laiſſez-la paſſer , vous gagnerez par-là une levée.

X. Pour faire connoître votre jeu à votre ami , voici comment il faudra ſ'y prendre : ſuppoſons que vous ayez une quatrieme majeure en atout , ou quatre des meilleurs triomphes , ſi vous êtes obligé de couper , faites-le avec l'as d'atout & jouez le valet , ou prenez-la avec la meilleure des quatre triomphes & jouez la plus baſſe , par-là vous ferez connoître votre jeu à votre ami : cette découverte peut devenir un moyen de faire pluſieurs levées. Vous pouvez employer cette regle dans toutes les couleurs.

XI. Si votre ami vous demande si vous avez huit point , avant qu'il soit temps de le pouvoir faire , jouez-lui atout , n'importe que vous en ayez peu ou beaucoup , que vous soyez fort en couleur ou non ; puisqu'il vous demande cela avant qu'il soit obligé de le faire , c'est une marque qu'il est fort en triomphes.

XII. Supposé que votre adversaire à droite tourne la dame de trefle & qu'il en joue le valet lorsqu'il est premier en carte , & supposé que vous ayez l'as , le dix & un autre trefle , ou le roi , le dix & un petit , faut-il que vous coupez son valet , ou vaut-il mieux de le laisser passer ? Il ne faut point le prendre , parce qu'il est à parier qu'en jouant le valet , puisque vous n'avez point le roi , que votre ami l'a : il est de même à parier , que quand il joue le valet de trefle , que votredit ami en a l'as , dès que vous ne le portez point , donc vous gagnez une levée en le laissant passer ; ce qui n'auroit pas pu se faire , si vous aviez mis , ou le roi , ou l'as de trefle.

*Cas où l'on peut faire la vole.*

XIII Supposons que A & B soient associés contre C & D , & disons que c'est à D à donner , que A porte le roi , le valet , le neuf & le sept de trefle qui sont triomphes , une quatrieme majeure en carreau , une tierce majeure en cœur , & l'as & le roi de pique.

Supposons que B porte neuf carreaux , deux piques , deux cœurs.

Encore , que D ait l'as , la dame , le dix & le huit d'atout avec neuf piques.

Et que C ait cinq triomphes & huit cœurs.

A doit jouer atout que D prendra ; C jouera pique que son ami C coupera ; C jouera atout que son ami D prendra ; D entrera par pique que C coupera atout , que D prendra : & D ayant la meilleure

triomphe , doit la jouer ; cela étant fait , D ayant sept piques en main les gagne & fait par-là la vole.

---

## C H A P I T R E X V I I .

*Addition de quelques cas , qui n'ont point été rendus publics dans la premiere Edition.*

I. **S**I votre ami commence à jouer par le roi d'une couleur , dans laquelle vous avez renoncé , laissez-le passer & défaites-vous d'une fausse carte , à moins que l'adversaire à droite n'ait mis l'as ; parce que , en faisant cela , vous faites circuler la couleur de votre associé.

II. Supposé que votre ami entre en jeu par la dame d'une couleur , & que l'adversaire à droite la prenne de l'as , & qu'il y rejoue ; au cas que vous n'en ayez point , gardez-vous bien de couper sa carte , mais défaites-vous d'une fausse , parce que vous ferez passer par ce moyen la couleur de votre ami ; il en faut cependant excepter le cas où vous jouez pour la levée impaire , puisque vous pouvez couper alors , sur-tout si vous vous trouvez foible en triomphes.

III. Supposé que vous ayez l'as , le roi & une petite carte d'une couleur , & que votre adversaire à droite y joue ; supposé de plus que vous ayez quatre petites triomphes & point d'autres bonnes couleurs à jouer ; posez encore que votre adversaire à droite entre par le neuf ou quelqu'autre basse carte ; dans ce cas , prenez de l'as , & retournez dans la même couleur par une petite ; votre adversaire jugera par-là que le roi est derriere sa main , & ne mettra par conséquent point sa dame s'il la porte , cela vous procurera une probabilité de faire cette levée , & instruira en même-temps votre ami de la situation.

IV. Si votre ami vous oblige à couper dès le commencement du jeu, vous pouvez juger par-là qu'il est fort en triomphes; à moins que votre jeu ne soit marqué de quatre à neuf; ainsi dès que vous êtes fort en triomphes, jouez-les.

V. Supposé qu'en ayant huit points vous appelliez votre ami, & que celui-ci n'ait point d'honneurs; tandis que vous avez, par exemple, le roi, la darte & le dix; ou le roi, le valet & le dix; ou la dame, le valet & le dix de triomphe: si l'on joue atout, mettez toujours le dix, parce que cela montre à votre ami qu'il vous reste deux honneurs, & il peut régler son jeu en conséquence.

VI. Supposé que votre adversaire à droite appelle lorsqu'il a huit points, & que son ami ne porte aucun honneur; & que vous au contraire, ayez le roi, le neuf & une petite triomphe, ou la dame, le neuf & le petit, si votre ami joue atout, mettez votre neuf, parce qu'il est à parier autour de deux à un, que le dix ne se trouve pas derrière votre main; ainsi en jouant le neuf vous travaillez à votre propre avantage.

VII. Si vous jouez par hasard une couleur dans laquelle vous avez l'as, le roi & deux ou trois de plus, si vous voyez en jouant votre as, que votre ami y mette le dix ou le valet, & que vous ayez une carte seule dans quelque autre couleur, ou seulement deux ou trois petites triomphes, dans ce cas-là, (& pas autrement), jouez votre carte seule afin d'établir une navette; voici ce qui en résultera: en jouant cette couleur, vous donnez une chance égale à votre ami d'y avoir une meilleure carte que le dernier Joueur; au lieu que s'il vous avoit invité à jouer dans la dite couleur, laquelle auroit vraisemblablement été la sienne forte, vos adversaires auroient certainement découvert que vous avez l'intention de former la navette, & auroient par conséquent fait



atout pour vous empêcher de faire tous vos petits ; mais puisque vous jouez ainsi , votre ami peut aisément sentir la raison pour laquelle vous changez de couleur , & régler son jeu en conformité.

VIII. Supposé que vous ayez l'as & deux de triomphe , & que vous soyez fort dans les trois autres couleurs ; si vous êtes premier à jouer , jouez votre as & ensuite le deux d'atout , afin de faire tenir la levée à votre ami , & de faire tomber deux triomphes contre un ; quand même le dernier Joueur gagneroit cette levée , s'il joue une couleur dans laquelle vous portez l'as , le roi & deux ou trois autres , laissez passer sa carte , parce que la gageure est égale que votre ami y possède une meilleure que le troisième Joueur : cela étant il aura une belle occasion de faire tomber deux triomphes contre une : quand vous serez premier à jouer , il faudra tâcher de forcer une des deux restantes au cas qu'on en ait déjà joué deux , & vous avez encore la chance en votre faveur que votre ami en tient une.

IX. Supposé qu'on ait joué dix cartes , & que vous ayez le roi , le dix & une petite d'une couleur qui n'a pas encore été sur le tapis ; supposé de plus que vous ayez gagné six levées & que votre ami entre dans ladite couleur , & que personne n'ait ou un atout ou une treizieme carte ; dans ce cas ne jouez point votre roi , à moins que votre adversaire à droite n'entre par une si haute , que vous soyez obligé de vous en servir , parce que vous pourrez le mettre quand on vous fera un retour dans ladite couleur : cela vous vaudra la levée impaire qui fait une différence de deux ; si par hasard on avoit joué neuf cartes dans une pareille circonstance , il faudra observer la même règle : il faut au surplus se servir toujours de la même méthode , à moins que le gain de deux le

vées ne vous donne une chance , ou de sauver la partie double , ou de gagner le jeu.

X. Supposé que A B jouent contre C & D , & que B ait les deux dernières triomphes , & la dame , le valet & neuf d'une autre couleur ; supposons encore que A n'ait ni l'as , ni le roi ou le dix de cette même couleur , & qu'il doive y jouer : on demande quelle carte B doit jouer pour se procurer une probabilité des plus parfaites , d'y pouvoir faire une levée ? C doit jouer le neuf de cette couleur , parce qu'il n'y a que cinq à quatre contre lui , que son adversaire à gauche tient le dix ; & quand il joueroit ou la dame ou le valet , il y a autour de trois à un que l'as ou le roi se trouvent dans le jeu de sondit adversaire ; ainsi il réduit la chance de trois à un contre lui , seulement à celle de cinq à quatre.

XI. Variions le cas précédent & mettons le roi , le valet & le neuf d'une couleur dans la main de B , dans la supposition que A n'a , ni l'as , ni la dame ou le dix : si A est le premier à jouer dans cette couleur , l'égalité est parfaite , si B joue , ou le roi , ou la dame , ou le dix.

XII. Supposé que vous ayez l'as , le roi & trois ou quatre petites cartes d'une couleur qui n'a pas encore été jouée , & qu'il vous semble que votre ami porte le dernier atout ; si vous êtes premier à jouer , jouez une de vos petites cartes , parce que la gageure est égale que votre ami porte une meilleure carte dans cette couleur que le dernier Joueur : si cela est ainsi , la probabilité est pour vous que vous ferez cinq ou six levées dans cette couleur , au lieu que si vous jouiez l'as ou le roi , il y a deux contre un que votre ami n'a point la dame , & par conséquent deux contre un que vous ne feriez que deux levées ; vous risqueriez de perdre trois ou quatre levées de cette façon dans cette seule donne , pour en gagner une.

XIII. Supposé que votre ami entre en jeu par une couleur dont il a l'as, la dame, le valet accompagnés de plusieurs autres ; qu'il commence par l'as, & qu'il continue avec la dame : au cas que vous en ayez le roi & deux petits, prenez la carte du roi, & , supposé que vous soyez fort en triomphes, en faisant tomber ceux des autres & en ayant un petit de la couleur forte de votre ami, vous la faite circuler, & gagnerez par-là nombre de levées.

## CHAPITRE XVIII.

*Dictionnaire du Jeu de Whisk, au moyen duquel on résout la plupart des cas critiques qui peuvent arriver, fuit par demandes & par réponses.*

1. **C**OMMENT faut-il jouer triomphe afin d'en tirer tout l'avantage possible ?

R. Parcourez le Traité du Whisk, Chap. I. cas 2 & suivans, & Chap. II.

2. Comment faut-il jouer les séquences en atout ?

R. Il faut commencer par la plus haute carte.

3. Comment faut-il jouer les séquences quand elles ne sont point en triomphes ?

R. Si elles sont composées de cinq cartes, il faut commencer par la plus basse, & par la plus haute, si elles ne sont que de trois ou quatre.

4. Pourquoi donne-t-on la préférence aux couleurs dans lesquelles on porte les séquences ?

R. Parce qu'elles sont les meilleures qu'on puisse jouer, & qu'elles font tenir la main dans d'autres.

5. Quand faut-il tâcher de faire d'abord des levées ?

R. Lorsqu'on est foible en triomphes.

6. Quand faut-il ne pas faire d'abord des levées ?

R. Lorsqu'on est fort en triomphes.

7. Quand faut-il jouer une couleur dont on a l'as ?

R. Dès qu'on en a trois de la même couleur , à l'exception cependant des triomphes.

8. Quels sont les cas où il ne faut point jouer une couleur dont on a l'as ?

R. Il ne faut point jouer quand on a quatre ou plus , dans une autre couleur , parce que l'as vient à l'aide de cette couleur forte dans le besoin , & vous la faites faire dès que les atouts sont tombés.

9. Quand on tourne une carte de conséquence , soit à droite , soit à gauche , comment faut-il jouer ?

Voyez Chap. XI , cas 1 , & Chap. XIII.

10. Pourquoi faut-il que vous jouiez toujours suivant les points que vous avez marqués , ou en vous réglant sur ceux de vos adversaires ?

Voyez Chap. I , cas 6 , & les rapports qu'il faut examiner.

11. Comment peut-on sçavoir que notre ami n'a plus de la couleur dans laquelle on joue ? Voyez Chap. V , cas 1 , 2 , 3.

12. Raisons pour mettre le roi , la dame , le dix ; & pour ne les pas mettre quand on est second à jouer. Voyez Chap. XI , cas 1 , 2 , 3.

13. Pourquoi faut-il jouer la dame , le valet , le dix d'une couleur , quand on la joue pour la seconde fois , & qu'on n'en a que trois ? Voyez Chap. XIV , cas 4.

14. Quand faut-il surcouper ou ne point surcouper votre adversaire ?

R. Il faut le surcouper quand on est foible en triomphes ; mais dès qu'on y est fort il faut y aller d'une fausse carte.

15. Raisons pour ne se point défaisir des meilleures cartes dans la couleur forte des adversaires. Voyez Chap. XIV , cas 1.

16. Si

16. Si votre adverfaire à droite entre par une couleur, dans laquelle vous avez l'as, le roi & la dame, pourquoi faut-il mettre l'as préféablement à la dame ?

R. Parce qu'on fait donner l'adverfaire dans le panneau, ce qui est plus important pour vous dans ce cas que de tromper votre associé.

17. Quand faut-il déclarer, ou non, votre couleur forte ?

R. Vous devez la déclarer quand vous n'avez qu'une seule d'une couleur forte, & que vous faites atout pour la faire passer ; mais il n'est pas nécessaire de la découvrir quand vous êtes également fort dans toutes.

18. Pourquoi jouez-vous le dix si on a tourné l'as à votre droite & que vous n'en avez que le dix & le neuf ? Voyez Chap. XII, cas 1.

19. Pourquoi jouez-vous préféablement dans la couleur où vous avez le roi, que dans une autre où vous avez la dame, toutes les deux étant composées de même nombre de cartes ?

R. Parce qu'il y a 2 à 1 que l'adverfaire à gauche ne porte point l'as, & 5 à 4 qu'il le porte, si on joue dans la couleur de la dame, qu'on perdrait la dame & qu'on joueroit défavorablement.

20. Pourquoi jouez-vous préféablement dans une couleur où vous avez la dame, au lieu de jouer dans une dame où vous avez le valet ? Le cas 19 y répond.

21. Quand vous portez les quatre meilleures cartes d'une couleur, pourquoi jetez-vous la meilleure ?

R. Pour faire connoître la situation du jeu à votre ami.

22. Comment pouvez-vous tirer le meilleur parti possible de la couleur forte de votre ami ?

R. Le Chapitre VII en fournit six exemples.

23. Si l'on tourne la dame à votre droite & que vous ayez l'as, le dix & une triomphe, ou le roi, le dix & une triomphe; comment faut-il jouer, si l'adversaire à droite entre par le valet?

R. Il faut le laisser passer, parce que la gageure est égale de pouvoir faire une levée, & qu'on ne peut pas perdre en jouant de la sorte.

24. Supposé qu'on ait joué quatre cartes, qu'on ait fait deux fois atout, qu'il vous semble que votre ami n'en a pas un plus haut que le huit, quoiqu'il en porte trois; que quand il joue son troisieme, son voisin mette le valet, que le roi se trouve chez l'autre adversaire, & que vous portiez l'as & la dame de triomphe; on demande si vous devez ou jouer l'as ou la dame?

R. Il faut jouer l'as, parce qu'il y a neuf contre huit à parier que le dernier joueur porte le roi; & si vous réduisez le nombre des cartes à deux, il y aura à parier deux contre un en votre faveur, que vous ferez tomber le roi avec votre as. On peut se servir, en pareille occasion, de cette méthode dans toutes les autres couleurs.

### *Exemple.*

Supposons qu'il ne vous reste plus que deux cartes dans une couleur, sçavoir la dame & le dix; supposons encore que votre adversaire en porte le valet & le neuf, & que quand votre ami entre dans cette couleur, l'adversaire à droite y mette le neuf, & qu'il ne lui reste plus qu'une seule carte; on demande si vous devez jouer votre dame ou plutôt votre dix?

R. Il faut jouer la dame, parce qu'il y a 2 contre 1, que l'adversaire à gauche porte le valet: vous devez au reste vous conformer à cette règle, dans tous les cas de cette nature.

Je voudrois sçavoir quelle est la chance que celui qui donne porte quatre triomphes ou plus?

R. Il y a 232 contre 193, ou environ une guinée contre 14 schellings 11 sols & presque un liard, qu'il porte 4 triomphes & plus.

## CHAPITRE XIX.

*Explication en faveur des Commençans, de quelques termes du Jeu.*

### F E I N T E.

**L**A feinte est un moyen qu'un Joueur habile sçait faire valoir pour son avantage, & consiste en ceci ; quand on vous joue une carte, dans la couleur de laquelle vous avez la meilleure & une inférieure à celle-ci, vous vous déterminez à jouer l'inférieure, en courant le risque, que l'adversaire la puisse prendre d'une supérieure, puisque si cela n'arrive point, ou qu'il ne l'ait pas, il y aura 2 contre 1 à parier à son préjudice, que vous ferez sûrement par-là une levée.

### F O R C E R.

Est un moyen d'obliger votre ami ou votre adversaire de couper une couleur dont il n'en a point ; les cas spécifiés dans ce traité démontrent quand il faut le faire ou non.

### D E R N I E R E N A T O U T.

Est un moyen de conserver deux ou plusieurs triomphes quand il n'y en a plus au jeu.

### F A U S S È S C A R T E S.

Signifient des cartes d'aucune valeur, & par conséquent très-propres à jetter.

### P O I N T S.

Dix en font la partie ; on marque autant de points qu'on a d'honneurs, ou qu'on fait de levées.

## QUATRIEME.

N'est en général qu'une séquence de quatre cartes qui se suivent immédiatement dans la même couleur : ainsi une quatrieme majeure est une séquence de l'as, du roi, de la dame & du valet, dans la même couleur.

## QUINTE.

Est en général une séquence de cinq cartes qui se suivent immédiatement dans la même couleur : par conséquent une quinte majeure est une séquence de l'as, du roi, de la dame, du valet & du dix, dans la même couleur.

## REBOURS.

On entend par jouer à rebours, en jouant d'une façon opposée à celle qu'on observe ordinairement ; par exemple, si vous êtes fort en triomphes & que vous jouiez comme si vous étiez foible, cela s'appelle jouer à rebours.

## NAVETTE.

On fait la navette quand chacun des associés coupe une couleur, & que chacun d'eux joue à son ami celle dans laquelle il coupe.

## MARQUER.

Dix points font la partie, on les marque à mesure qu'ils se font.

## TENIR LE JEU (TENACE.)

C'est quand on tient une couleur de laquelle on a, par exemple, la premiere & la troisieme des meilleures cartes, dès qu'on est dernier à jouer ; on tient les adversaire en haleine, lorsque cette couleur se trouve sur le tapis, comme par exemple, si vous aviez l'as & la dame d'une couleur,



& que votre adverſaire y joue , vous ferez ces deux levées , & de même toutes les autres , quand même ce ne ſeroit qu'avec des cartes inférieures.

T I E R C E.

Eſt en général une ſéquence de trois cartes qui ſe ſuivent immédiatement dans la même couleur.

Ainſi une tierce majeure eſt une ſéquence de l'as , du roi & de la dame dans une couleur.

C H A P I T R E X X.

*Mémoire artificiel , ou méthode aiſée pour ſoulager la mémoire de ceux qui jouent au Whiſk , à quoi l'on ajoute divers cas qui n'ont pas encore été publiés.*

**R**angez chaque couleur comme il faut dans votre main , les plus mauvaiſes à gauche , & les meilleures à droite , dans leur ordre naturel : faites-en autant des triomphes que vous poſerez à la gauche de toutes les autres couleurs.

Si dans le courant du jeu vous vous appercevez que vous avez la meilleure carte qui reſte dans une couleur , mettez-la à la gauche de vos triomphes.

III. Et ſi vous trouvez que vous avez la meilleure , moins une , d'une couleur dont il faut vous reſſouvenir , mettez-la à la droite de vos triomphes.

IV. Et ſi vous avez la troiſieme bonne carte d'une couleur , dont il faut vous reſſouvenir , mettez une petite de ladite couleur entre les triomphes , & cette troiſieme meilleure à la droite des triomphes.

V. Pour vous reſſouvenir de la premiere couleur dans laquelle votre ami eſt entré , poſez-en une

petite au milieu de vos triomphes , & si vous n'en avez qu'un seul , à sa gauche.

VI. Si vous donnez , mettez l'atout que vous avez tourné à la droite de tous les autres , & ne vous en défaites que plus tard que vous pourrez , afin que votre ami puisse sentir que cette triomphe vous reste , & jouer en conséquence.

*De trouver quand les Adversaires renoncent dans une couleur , & dans laquelle c'est.*

VII. Supposé que les couleurs que vous avez placées à droite vous représentent vos adversaires dans l'ordre dans lequel ils se trouvent au jeu , à droite & à gauche.

Si vous soupçonnez que l'un d'eux renonce dans une couleur , mettez une petite carte de ladite couleur parmi celles qui représentent cet adversaire ; par ce moyen , vous vous ressouviendrez non-seulement qu'on a renoncé ; mais vous sçavez aussi qui l'a fait , & dans quelle couleur.

S'il arrive que la couleur qui représente l'adversaire soit le même dans laquelle on a renoncé , changez-la contre une autre , & mettez dans celle-ci au milieu , une petite carte de la couleur à laquelle on a renoncé ; & si vous n'en avez point , mettez-y une autre carte à rebours , n'importe de quelle couleur qu'elle soit , à l'exception des carreaux seulement.

VIII. Ayant trouvé le moyen de vous ressouvenir de la couleur dans laquelle votre ami est entré le premier , vous pouvez pareillement vous rafraîchir la mémoire sur celle de vos adversaires , en mettant la couleur par laquelle ils sont entrés , à la place qui représente dans votre main vos adversaires à droite & à gauche ; & au cas que vous eussiez déjà pris d'autres couleurs pour les re-

présenter , changez celles-ci contre celles dans lesquelles chacun des adversaires est entré.

Il faut se servir de cette méthode quand il est plus essentiel de se ressouvenir de la première entrée au jeu des adversaires , que de chercher la couleur dans laquelle ils ont renoncé.

*F I N.*

## TABLE DES CHAPITRES

## Du Traité du Jeu du Whisk.

- Chap. I. **L** Es loix du Jeu du Whisk , page 257  
 Quelques calculs pour défendre son  
 argent au jeu du Whisk. 265
- Chap. II. Quelques regles générales que les Commen-  
 çans doivent observer. 265
- Chap. III. Quelques regles particulieres qu'il faut  
 observer. 272
- Chap. IV. Quelques Jeux particuliers & la façon  
 avec laquelle il les faut jouer , dès qu'un Com-  
 mençant a fait quelques progrès dans ce Jeu. 274
- Chap. V. Quelques observations qu'il faut faire par  
 rapport à certains Jeux , pour s'assurer que vo-  
 tre Associé n'a plus de la couleur que vous lui avez  
 jouée. 277
- Chap. VI. Quelques Jeux particuliers dans lesquels  
 on enseigne comment il faut tromper & harceler  
 vos Adversaires , & indiquer votre jeu à votre  
 Associé. 279
- Chap. VII. Quelques Jeux particuliers dans les-  
 quels on court risque de gagner trois levées , en  
 en perdant une. 280
- Chap. VIII. Quelques façons particulieres de jouer ,  
 lesquelles il faut mettre en usage , lorsque l'Ad-  
 versaire à droite tourne une figure , avec des avis  
 comment il faut jouer , si on tourne une figure ou  
 un honneur à gauche. 283
- Chap. IX. Cas qui démontre combien il est dange-  
 reux de forcer son Associé. 284
- Chap. X. Contenant divers cas , mêlés de calculs ,  
 pour démontrer quand il faut jouer , lorsqu'on  
 n'est pas premier en jeu , le roi , la dame , le va-

# DES CHAPITRES. 327

*let ou le dix , avec une petite carte de quelque couleur que ce soit.* 285

Chap. XI. *Quelques conseils pour mettre , lorsqu'on est dernier , le roi , la dame , le valet ou dix de quelque couleur que ce soit.* 287

Chap. XII. *Quelques avis comment il faut jouer , si l'Adversaire à droite a tourné un as , un roi , une dame , &c.* 289

Chap. XIII. *Si l'on tourne le dix ou le neuf à votre droite.* 292

Chap. XIV. *Avertissement qu'il ne faut pas se défaire des premières cartes dans la couleur forte de son Adversaire , &c.* 293

Chap. XV. *Explication plus ample , comment il faut jouer les séquences , &c.* 296

Chap. XVI. *Addition de quelques cas.* 302

Chap. XVII. *Addition de quelques cas qui n'ont point été rendus publics dans la première édition , &c.* 307

Chap. XVIII. *Dictionnaire du jeu du Whisk , au moyen duquel on résout la plupart des cas critiques , &c.* 311

Chap. XIX. *Explication de quelques termes en faveur des Commencans , &c.* 315

Chap. XX. *Mémoire artificiel , ou méthode aisée pour soulager la mémoire de ceux qui jouent au Whisk.* 317

Fin de la Table.

## T A B L E

n

Des Jeux conte us dans la premiere Partie.

<b>L</b> E Jeu de Quadrille.	page 1.
Nouvelles additions pour le Jeu de Quadrille avec ses décisions.	25
Regles du Médiateur.	47
Médiateur solitaire.	147
Médiateur solitaire à quatre.	ibid.
Du Tritrille.	148
Du Piquemédaille à deux.	150
L'Hombre à trois.	155
L'Hombre à cinq.	205
Le Quintille nouveau.	208
L'Hombre à deux.	211
Dictionnaire des termes du Jeu de Quadrille , Quintille , l'Hombre à deux & à trois ,	212
Le Jeu de Piquer.	221
Le nouveau Jeu de la Comere.	252
L'ancienne Comere.	265
L'Impériale.	269
Le Reversis.	276
Le Papillon.	281
L'Ambigu.	285
Le Commerce.	293
La Tontine.	297
La Loterie.	298
Le Jeu de ma Commere.	300

# T A B L E.

<i>La Guimbarde.</i>	323
<i>La Triomphe.</i>	303
<i>La Bête.</i>	308
<i>La Mouche.</i>	311
<i>Le Pamphile.</i>	318
<i>L'Homme d'Auvergne.</i>	322
<i>La Ferme.</i>	ibid.
<i>Le Hoc.</i>	325
<i>Le Jeu du Poque.</i>	328
<i>Le Romestecq.</i>	332
<i>La Sizette.</i>	335
<i>L'Emprunt.</i>	339
<i>La Guinguette.</i>	342
<i>Le Sixte.</i>	344
<i>Le Jeu du Vingt-quatre.</i>	348
<i>La Belle , du Flux &amp; du Trente-un.</i>	350
<i>Du Gillet.</i>	351
<i>Du Cul-Bas.</i>	353
<i>Du Coucou.</i>	354
<i>La Brusquemille.</i>	366
<i>Du Mail.</i>	358
	562

---

# T A B L E

Des Jeux contenus dans la seconde Partie.

<i>D</i> U Billard avec ses Regles.	page 1
<i>Du Billard appellé le Jeu de la Guerre.</i>	12
<i>De la Paulme.</i>	14

<i>La Longue Paulne.</i>	25
<i>Le Triètrac avec figures.</i>	33
<i>Dictionnaire des terme du Triètrac.</i>	99
<i>Le Revertier.</i>	106
<i>Du Toute-Table.</i>	119
<i>Du Tourne-Casse.</i>	127
<i>Des Dames-rabattues.</i>	132
<i>Du Plein.</i>	140
<i>Du Toc.</i>	132
<i>Des Echecs.</i>	154
<i>Du Whisk.</i>	257

Fin de la Table.





**La Bibliothèque  
Université d'Ottawa  
Échéance**

**The Library  
University of Ot  
Date due**

--	--	--	--



a39003



009726562b

